GAME POWER

게 · 임 · 파 · 워

새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

기획특집
알고보면 더욱 심오하고 재미있는 FF의 세계

DC에서 PS소프트가 구동된다?
'블림' 이란 무엇인가?

새롭게 주목받는 AV의 세계
PS2로 극장 시스템 꾸미기

PUMP it UP
STOMP YOUR FEET

독점공략
오락실을 다 가져라!
3rd O.B.G 전곡공략!

발매전 최종점검 • 파워특보
파이널 판타지 IX

한일 합작게임 렉스미스 RUN=DIM PS2
센티멘탈 그래피티 2 DC
신세기 에반겔리온 -마작 보완계획- GBC
하로보츠 GBC

8
AUGUST 2000

본지공략
DC 렌타 히어로
N64 실황 파워풀 프로야구 2000

별책부록
GO! POWER 공략왕
256 페이지에 가득한 최신게임 공략
ARC 펌프 잇 업 3rd O.B.G
PS 브리건다인 -그랜드 에디션-
PS 슈퍼 로봇대전 α
DC 구원의 반 -재림조-
PS 아쿵카구아
DC 사쿠라대전

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 08
ISSN 1227-7177

CONTENTS

2000.8

파워특보

특집기획

연재&흥미기획

POWER NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인

드림캐스트 신작라인

닌텐도64 신작라인

아케이드 신작라인

애니메이션 라인

독자방

본지공략

특별부록 256 페이지에 가득한 최신게임 공략

「GO! 파워 공략왕」

COVER

한국 오락실을 점령한 음악게임, 그 중에서도 최고의 자리를 지키고 있는 펌프 잇 업의 세번째 버전 O.B.G가 최근 또 다시 태풍과 같은 인기를 끌고 있습니다.

여름의 한 가운데 발매된 GAME POWER 8월호는 펌프 잇 업 3rd O.B.G의 전곡 공략을 담았습니다. 당연히 표지도 3rd O.B.G의 이미지 캐릭터인 펌프걸이 장식했습니다.

GAME INDEX(가나다 순)

비디오 게임정보 700-9077 30초/50원

불건전 정보신고 080-023-0113

Adios Samba!

2000 동아 LG국제

DIFECA 2000

2000 Dong-A · LG International Festival of Comics, Animation & Games

21세기 국내 게임산업을 이끌 참신한 작품들을 찾습니다

『2000 동아 LG 국제 만화 · 게임 페스티벌』출품작 공모, 7월 13일 접수 마감

지난 97년 동아일보 창간 77주년을 맞아 신진 만화 작가의 발굴과 만화산업의 진흥을 위해 탄생한『동아LG 국제만화 페스티벌』이
올해부터 21세기 첨단 문화산업으로 촉망받는 게임부문을 신설, 게임업계 축제의 장을 펼칩니다.
올해 처음 마련되는 게임부문 공모전에서는 하반기에 출시될 국내외 기대작들의 전시회 및 발표회를 개최해 대상, 우수상, 장려상 등
작품상과 시나리오, 그래픽, 사운드, 멀티플레이 부문의 개인상을 선정, 시상합니다. 수상작중 대상은 1천5백만원, 우수상 1천만원,
장려상 5백만원과 개인상은 각각 300만원 등 총 4천2백만원의 상금이 주어집니다.
참신한 작품을 발굴 육성하기 위해 시리즈 작품보다는 새로운 시도의 창작품에 가산점을 부여하는 이 공모전은
현재 제작중인 게임으로 시연 가능한 마스터를 제출할 수 있는 PC용 게임물
(온라인 게임의 경우 2000년 하반기 상용 서비스할 목적으로 베타서비스 중이거나 제작중인 게임)이면
주제나 출품수의 제한없이 참여할 수 있으며 응모하고자 하는 업체는 작품과 함께 소정양식의 작품소개서를 첨부해야 합니다.
작품소개서는 동아일보 미디어센터내 페스티벌 사무국 또는 제우미디어 PC POWER Zine에서 배포하며 7월 13일까지
인터넷(www.donga.com 및 www.gamemeca.com)을 통해서 다운로드 받을 수 있습니다.
작품접수는 7월 6일부터 13일까지 8일간이며 우편접수의 경우 7월 13일자 소인까지 유효합니다.
수상작은 7월중 동아일보 지면과 게임부문 행사주관사인 제우미디어가 발행하는 PC POWER, Net POWER, GAME POWER등
잡지를 통해서도 발표됩니다. 아울러 출품업체에 한해 페스티벌 행사기간인 8월 9일부터 15일까지 7일간
서울 강남구 대치동 서울무역전시장에 무료로 부스가 제공됩니다.

만화·게임페스티벌

2000 동아 LG국제만화·게임페스티벌 공모요강

■ **게임부문**

◆ 응모대상 : 현재 제작중인 게임으로 스크린샷을 제출할 수 있는 PC용 게임물 (온라인 게임의 경우 2000년 하반기 상용 서비스할 목적으로 베타서비스 중인 게임)

◆ 주제 : 제한 없음

◆ 상금(괄호 안은 선발한 작품 수)

부문	대상(1)	우수상(1)	장려상(1)	개인상(4)
게임	1천5백만원	1천만원	5백만원	각 3백만원

※ 개인상은 제작에 참여한 개인에게 주는 시나리오상, 그래픽상, 사운드상, 멀티플레이상임

※ 해당작이 없을 경우 시상치 않을 수도 있음

※ 입상 후 결격사유가 발생할 경우 입상을 취소함

■ **작품접수** 2000년 7월 6일~13일 서울시 종로구 세종로139 동아일보사 만화·게임페스티벌 사무국 우편번호110-715 (우편접수는 마감일까지 도착분에 한함)

■ **제출물**

1. 출품 게임에 대한 작품소개서(1작품 당 반드시 3부씩 제출)
2. 패키지 게임은 매뉴얼 및 시나리오가 포함된 데모게임 또는 스크린샷 3본
3. 온라인 게임은 접속 프로그램 및 테스트용 접속 계정 3본

※ 제출물은 일절 반환하지 않음

■ **심사**

1. 예심과 본심으로 나뉘어 진행되며 심사위원회는 게임관련 학계, 업계, 언론계 인사로 구성됨.
2. 참신한 작품을 발굴 육성하기 위해 시리즈 작품보다는 새로운 시도의 창작품에 가산점부여.
3. 심사결과 발표 : 추후 공고

■ **특전**

1. 출품작은 페스티벌 행사에 전시되며 행사기간 동안 디페카동아닷컴(difeca2000.donga.com) 및 게임메카닷컴(www.gamemeca.com) 홈페이지에 게재됨
2. 수상작에 한해 게임부문 주관사인 제우미디어에서 발행하는 잡지인 PC POWER Zine을 통해 특집기사로 적극 홍보함.
3. 출품업체에는 2000 동아LG 국제 만화.게임 페스티벌 행사 기간내 전시장 기본부스 제공.

■ **문의** 2000동아LG국제만화·게임페스티벌사무국 (전화 02-2020-0540-2, 팩스 02-2020-1639) 또는 (주)제우미디어 (전화 02-3142-6841, 팩스 02-3142-0075)

■ **주최** 동아일보사

■ **주관** 동아닷컴 (주)제우미디어

■ **협찬** LG

→ GAMES

RENEGADE

2000 동아 LG국제만화·게임페스티벌 행사내용

■ **행 사 명** 동아 LG 국제만화·게임 페스티벌(DIFECA 2000)

■ **전시기간** 2000. 8. 9 - 8. 15 (7일간)

■ **장 소** 서울무역전시장(SETEC) 전관(3호선 학여울역)

■ **행사주제** 21세기 종합 멀티미디어 영상 산업의 기반 마련과 구축

■ **주 최** 동아일보

■ **주 관** 동아닷컴(www.donga.com), 제우미디어

■ **후 원** 문화관광부, 정보통신부(예정), 게임종합 지원센터, 도서출판 대원, 사단법인 한국애니메이션학회, 사단법인 우리만화발전을 위한 연대모임, 사단법인 애니메이션제작자협회, ASIFA KOREA, 씨네21, 위즈엔터테인먼트

■ **전시규모** 서울무역전시장(SETEC) 전관(3호선 학여울역) 총 2,404평

■ **관람객 입장료** ₩2,000원

■ **예상 관람인원** 총 150,000여명(22,000여명/ 日평균)

■ **전시 관람대상**

가. 초·중·고·대 게임매니아 및 일반인

나. 해외 게임 유통사 및 벤처투자기관 담당자 外

■ **본사제공사항**

가. 전시기간중 전시부스 공간 무료 제공 (기본 1부스 3m×3m×2.4m, 또는 독립부스 3, 4, 6, 8, 10부스 주관사와 협의 후 무료 제공. 전화는 서울 수도권 30,000원, 전기 30,000원, Lan 1회선 50,000원은 참여업체 부담)

나. 전시회 홍보(홍보계획 참조)

■ **홍보계획**

1) 동아일보 사고
2) 동아일보 및 자매지(신동아, 주간동아, 소년동아 등)에 특집보도
3) 동아닷컴 인터넷 홈페이지 구축(Difeca2000.donga.com)
4) 방송사(공중파, 케이블) TV, SPOT 및 전시안내 특집보도
5) 제우미디어 매체(PC POWER Zine, Net POWER, GAME POWER) 사고
6) 제우미디어 매체(PC POWER Zine, Net POWER, GAME POWER)에 특집보도
7) 게임메카닷컴를 통한 홍보
8) 행사리플렛 및 도록 제작
9) 전시기간 내 만화단행본 발간(확정)
10) 초대권 제작 발송(국내외 게임사 유통사, 한국종합기술금융 등 벤처투자 기관, PC관련 사업자, 인터넷관련 사업자, 관계인사)
11) 포스터 : 10,000매
12) 육교현판 및 선전탑/ 현수막 : 30개소(서울시내 중심가)
13) 동아일보 사옥용 현수막 및 전시장 배너 및 현수막 설치
14) 게임관련 해외 유명 인터넷 사이트를 통한 홍보
15) 게임관련 CATV(투니버스)를 통한 집중 홍보(TV SPOT 등)
16) 서울시내 동아일보 전광판 10개소에 집중홍보(행사기간 전후)

http://difeca2000.donga.com
http://gamemeca.com

DIFECA 2000

치트코드 3가 새로 나왔습니다!! NEW 2000

Millennium PC GAME

NEW 핸드북 시리즈 3

치트코드

GAME TECHNOLOGY 2000

통신에서도 찾아볼 수 없는 비밀코드 공개

누구나 인정하는

게임 부문

베스트셀러 No.1

- 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
- 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
- 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
- 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
- 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
- 최신 게임 패치프로그램 제공
- 찾기 쉬운 사전식 배열
- 아주 유용한 팁도 수록

매우 작습니다.

그러나, 매우 강력합니다!

최신 게임 무적 파일

일반 CD-ROM 드라이브에서 사용

작지만 강력한 CD!!!

최신 치트코드 2000 부록

해킹프로그램

특별부록 : 초강력 미... 최신 게임 에디터... 파일, 엔딩파일, 패치, 해킹프로그램 등

일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다.

SPECIAL 2000

제우미디어

이 한권의 책이

당신을 게임 강자로

만들어줍니다.

최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3

눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판

작고 귀여운 미니 CD-ROM

그러나 기능은 무시무시 합니다!

- ▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
- ▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
- ▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.

이 책이 필요한 사람

시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람

매진된 곳이 많습니다!

아래 총판으로 문의해보세요!!

서울지역 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)684-7199 도봉 생각서 (02)983-3900 동대문 자선 (02)245-3686 용산 전쟁서 02-326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 생각서 (02)457-2891 영등포 자영서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 경제서적 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종판 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 목률도서 (0351)876-6304 평택 진영서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동학서적 (0561)772-4108 구미 명산서점 (0546)463-6100 김천 폐방신 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 계문도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 제일 (0582)536-2377 안동 종로 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 동향 (0581)555-3547 포항 역지서점 (0562)273-1534 경남지역 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 생텍 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 김해동아서적 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)학적 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경제 (0443-647)3816 청주 생터서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 모든 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종판 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 삼일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대양서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문경당 (0653)855-1912 전주 세원 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188

서점에 있습니다!

값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

신문·잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

PC POWER Zine

권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

내래 파워진 보려고 통일해야갔시오~ -_-;

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

- 그것이 알고싶다/ 소프트맥스 「4Leaf」 기행기
- 충격기획/ 당신의 PC는 이미 「해킹」당하고 있다!
- 제 3기획/ 게임 대예언, 「신」장르가 몰려온다
- New 독점 연재 칼럼/ 스와트 3 제작자 「로드 펑」 – "게임의 국경이 없어지고 있다"

7

July 2000

문광부 우수잡지 선정

DIABLO II

현지시각

「디아블로 2」 6월 29일 발매 확정!!!

「스트레스 테스트」 버전에 독자 여러분을 초대합니다!
(번호 CD에 풀버전 및 CD키 20개 수록)

늦으면 후회합니다!!! 절찬 판매중!

삼국지 7 한글판

7월 14일 발매

드래곤 라자 온라인

화제의 온라인 게임

정품 부록 2CD 증정

※코만도스와 레인보우 6를 능가하는 「감동의 밀리터리 액션」 명작

히든 앤 데인저러스

정품 1

정품 2

온라인 게임 접속 프로그램

드래곤 라자 온라인

3 한국 아마추어 게임제작 공모전 수상작 수록

5월 수상작: 3D지뢰찾기

4 시연데모: 삼국지 7 한글버전

5 장안의 화제: 디아블로 2 스트레스 풀버전

※이번호에는 풍성한 패치와 유틸 & 데모가 가득…

1 데모

MDK 2, 액시스, 림스 2000

2 패치

어반오퍼레이션, 씰, NBA라이브 2000, 최신버전 건담크래프트, 삼국지 천명 2, 마이트 앤 매직 7

3 유틸리티

윈집, 윈RAR, V3+ V11510, 게임핵, NGG, 윈에이스, HE, 프리미어 등

6 별책부록

PC트러블의 해결사 하드웨어 동의보감

7 나우누리 1개월 무료이용권 증정

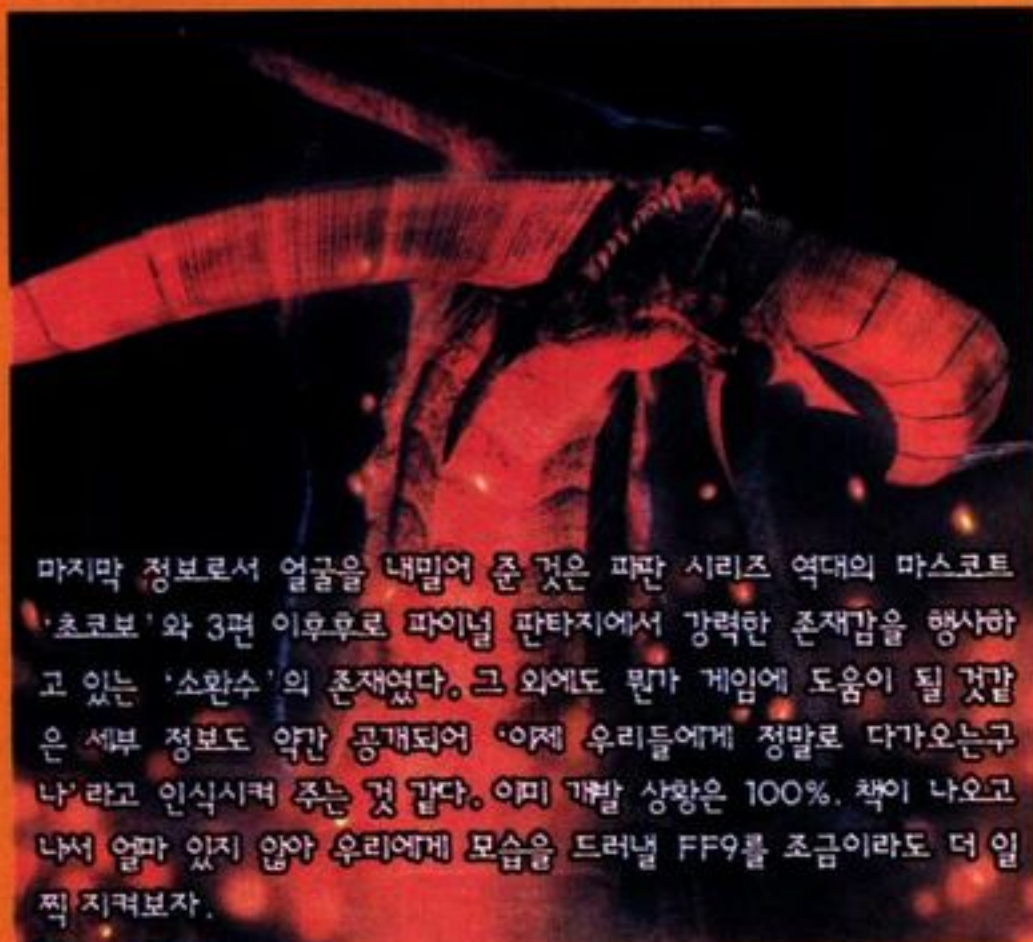
COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

ABC 부수공사기구 한국 ABC가입

값 8,500원

http://www.powerzine.com 웹진 가동중

발매전 마지막 소식!

FINAL FANTASY IX

파이널 판타지 IX

마지막 정보로서 얼굴을 내밀어 준 것은 파판 시리즈 역대의 마스코트 '초코보'와 3편 이후로 파이널 판타지에서 강력한 존재감을 행사하고 있는 '소환수'의 존재였다. 그 외에도 뭔가 게임에 도움이 될 것같은 세부 정보도 약간 공개되어 '이제 우리들에게 정말로 다가오는구나'라고 인식시켜 주는 것 같다. 이미 개발 상황은 100%. 책이 나오고 나서 얼마 있지 않아 우리에게 모습을 드러낼 FF9를 조금이라도 더 일찍 지켜보자.

제작사	PS	스퀘어
장르		RPG
발매일		7월 7일
발매가		7,800엔

가장 먼저 소개할 것은 역시 소환수. 총 3마리(명? 개?)의 소환수가 초반 공개되었는데 그것들이 모두 하나같이 거물급. 게다가 이미 우리들이 잘 알고 있는 얼굴도 있고 "아니 저 녀석은!" 이라며 놀랄만한 소환수도 있다. FF9에서의 소환수도 역시 스토리에 깊은 연관성을 지니고 있다는데, 소환수가 스토리상 중요한 위치를 차지하고 있었던 FF8에서도 연속검이다 뭐다 덕분에 소환수가 굉장히 천대를 받았는데 이번에는 어떨지?

압도적인 위용을 자랑하는 소환수들

3탄 건너뛰고 재등장! '아트모스'

FINALFANTASY IX

▲ 성 앞에 등장한 아트모스. 우측 하단에 가넷과 지탄도 보인다

◀ 성의 모든 것을 빨아들이는 아트모스. 혹시 이 성은 가넷이 살고 있는 알렉산드리아 성인가?

아트모스…아트모스…. 이렇게 이름을 되뇌이는 사람들이 적지 않을 것이다. FF6부터 FF시리즈를 접한 사람들에게는 생소한 이름일지도 모르지만 이 녀석은 FF5에서 '배리어의 탑'의 보스로 등장하여 플레이어들을 괴롭혔던 존재이다. 흑마법 '코메트'로 유성을 떨어뜨려 공격하며 죽은 아군을 '웜홀'로 자신의 입속에 있는 무의 공간으로 빨아들이는 능력을 지닌, 초보자들에게는 공포의 존재였던 그녀석이다. 하지만 이번에는 소환수로서 아군의 힘이 되어준다고 하니 놀라울 따름이다. 하지만 첫인상은 아무래도 적에 가깝다. 떡하니 등장하여 웜홀로 사람이건 뭐건 가리지 않고 닥치는 대로 빨아들이는 모습은 도무지 아군으로서는 생각하기 힘든 자태인데…. 어떤 식으로 아군이 되어줄 것인지가 관심사.

◀ FF5에서의 아트모스. 아트모스는 그리스어로 '더 이상 나눌 수 없다'의 의미

일격필살의 소환수 '오딘'

FINALFANTASY IX

FF3의 '카타스트로', '카타스트로피'의 약자로 오딘을 불러내는 마법의 이름이다. 여기에서 첫 등장한 오딘은 그 후로 매 시리즈 등장하여 여러 명의 적을 한번에 몰살시키는 '참철검'과 보스급에게 강력한 데미지를 선사하는 '궁그닐'로 아군의 든든한 동료가 되어주었다. 역시 9에서도 빠지지 않고 참철검을 들고 참전.

▲ 갈수록 흉악해지는 오딘의 외모. 하지만 멋지다

죽은 자에게 미용(美容)을 기대하지 마라 ▶

FINALFANTASY IX

소환수의 명가 '바하무트'

▲ 용보다도 인간형에 가까워졌다

◀ 가히 공포스럽다. 역시 바하무트

실제로 플레이어가 바하무트를 사용할 수 있었던 것은 오딘과 같은 FF3. 그의 공격 패턴은 오직 단 하나 '메가 프레아'. 물론 FF7에서는 '바하무트改'니 '바하무트영식'이니 하여 완전히 무슨 병기 취급을 했지만 바하무트는 엄연한 소환수이다. 불타는 마을에서 떠오르는 모습은 지옥에서 날뛰는 용을 보는 듯하다. 그런데 한 가지. 아트모스도 그렇지만 바하무트도 그다지 좋은 인상은 풍기지 않는다. 불길에 휩싸인 거리를 나는 모습은 흡사 방화범…아니 방화용을 연상시킨다. 혹시 초반에는 적대적 존재로 등장할지도?

소환사는 누구인가?

소환수도 등장하였으니 당연히 소환수를 불러낼 수 있는 소환사도 있을 것이다. 그렇다면 이미 직업이 캐릭터 별로 나누어지는 것이 거의 확실시된 FF9에서 소환사는 과연 누구일까? FF9의 세계에서 소환사는 500년전에 존재했던 존재로 취급되고 있다. 일행중 누군가에게 숨겨진 소환사의 재능이 500년을 넘어서 되살아나는 것은 확실시되고 있지만 일행중 한 명에 국한될지 전원이 소환이 가능할지는 좀 더 지켜보아야 할 것이다.

▲ 소환사들이 모인다는 섬

◀ 소환사가 걸어놓은 봉인에 대한 이야기가 거론되고 있다

▲ 모그리가 500년전에 소환사 일족이 왔다는 이야기를 하고 있다

용모양의 석상에서 소환수의 마력을 감지하는 가넷. 설마 가넷이? 그건 그렇고 이 석상 생긴 것이 모 소환수의 모습과 비슷… ▶

▲ 어느 숲으로 맹렬히 달려가는 오딘. 숲 속으로 소환된 것일지도

◀ 오딘과 함께 이녀석도 매 시리즈 멋있어진다

센무에는 QTE, FF9에는 ATE

ATE는 'Active Time Event'의 약자이다. 뭔가 엄청나게 어려운 듯 하지만 간단히 설명하면 '다른 곳에서 행동하고 있는 동료의 행동을 볼 수 있는 것'이다. 이벤트 상 동료들이 2팀이나 그 이상으로 나누어졌을 때에는 물론 편리하기야 하겠지만 여기까지만 볼 때에는 FF9에만 있는 오리지널 요소는 아닌 듯한 느낌이 드는 것이 사실이다. FF8만 보아도 파티 체인지가 존재하여 파티간의 스테이터스를 확인할 수 있었던 것을 모두 기억하고 있을 것이다. 뭔가 깊은 속사정이 있을 것임은 쉽게 짐작할 수 있다.

◀ 역시 튜토리얼은 모그리인가?

ATE의 발생

FINALFANTASY IX

ATE는 일단 파티가 나누어졌을 때에 발생한다. 그렇지만 자신이 보고 싶을 때에 항상 남의 행동을 볼 수 있는 것이 아니다. 처음으로 새로운 마을에 들어갔을 때에나 커다란 이벤트를 마친 후 등, 사건과 사건의 경계에서 발생한다고 생각하면 된다. 가장 확실하게 알 수 있는 것은 화면 좌측 하단에 ACTIVE TIME EVENT라고 표시가 되고 화면 가운데에 이벤트를 선택할 수 있는 윈도우가 표시된다. 남은 것은 이벤트를 골라 남의 행동을 관찰하는 것으로 OK.

▲ 하얗고 파란 글씨로 이벤트 발생 여부를 알 수 있다

▲ 윈도우에서 고르면 된다. 설마 취소(キャンセル)를 고르는 사람은 없겠지?

ATE 예시, 쿠이나와 가게 주인

FINALFANTASY IX

어떤 작은 마을에 도착하여 휴식을 취하는 일행. 그런데 일행 중에는 언제 묻어왔는지 쿠이나가 함께였다. 쿠이나는 새로운 마을에 도착한 기념(?)으로 즉각 새로운 먹을 것을 찾아 떠난다.

▲ 실제 게임에서는 위에 있는 '비비와 부부'도 골라보자

◀ 말은 저렇게 하지만 실제로 이 마을이라서 맛있는 것이 있을 것 같지는 않다

▲ 가게에 있는 음식을 무의식중에 먹은 쿠이나. 하지만 먹는데 왜 돈이 필요하냐며 당당히 묻고…

도둑으로 오인받고 만다 ▶

ATE 예시, 비비의 쇼핑

FINALFANTASY IX

'린드브룸'이라는 거리에 도착하면 지탄과 비비가 개별행동을 취하게 되고 여기에서 비비의 행동을 볼 수 있는 ATE가 발생한다. 가게 구경을 하는 비비의 모습을 단지 재미로 삼는데 그치지 말고 정보 획득을 위한 기회로 삼아야 한다.

◀ 린드브룸의 가게 전경을 보고 신기해하는 비비의 모습이 왠지 귀엽다

▲ 가게 가운데에 있는 병들을 보면서 먹는 것인지 궁금해하는 비비

◀ 게시판에서 축제의 공지를 읽은 비비. 하지만 ATE중이기 때문에 플레이어도 축제가 있다라는 정보를 입수하는 것이 된다

FINALFANTASY IX

FINALFANTASY Ⅸ

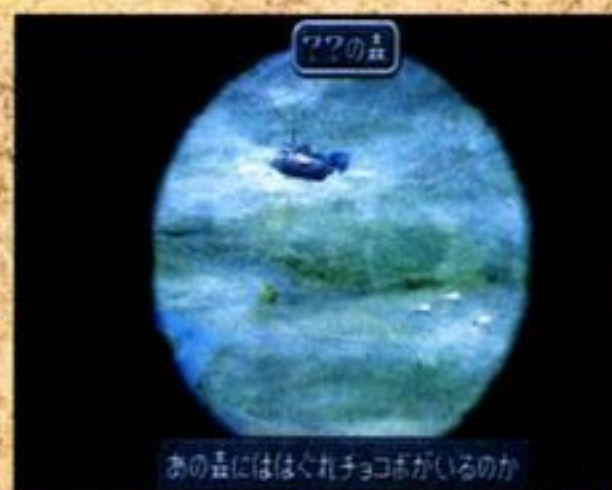
CHOCOBO

예상하던 결과입니다. 초코보 공개

일러스트와 함께 그 모습이 함께 공개된 우리들의 초코보. 이번에도 초코보와 꼬마 초코보의 두 종류가 등장하며 역시 주요 임무는 이동용이며 사육이 가능한 것으로 보인다.

다리가 하나 밖에 없는 것이 아니고 옆모습이다 ▶

동인지에 나와도 될 듯한 귀여운 외모의 꼬마 초코보. 우수에 젖은 듯한 눈동자가 포인트 ▶

▲ 초코보하면 역시 '기잘의 야채'. 그런데 왜 화면엔 '기살의 야채'라고 쓰여있는지?

▲ 망원경으로 본 안개속의 ??숲. 이번 작품에서 초코보의 서식지는 외부와 그다지 교류가 없는 장소인 듯 하다

아이템과 어빌리티, 그리고 조합

스테이터스 화면 보는 법

1. 좌측부터 장비, 최강 장비, 벗기, 친숙한 커맨드로서 일어를 모르는 사람도 용도를 알 정도로 익숙한 커맨드이다
2. 위에서부터 무기, 머리(방어구), 팔(방어구), 몸(방어구), 액세서리. 역시 그다지 어려울 것은 없다
3. 장비 윈도우에서 지정한 장비가 표시된다
4. 위에 표시된 장비에서 나오는 어빌리티를 표시한다. 옆의 막대는 마스터에 필요한 숙련도. A는 액션 어빌리티(전투에서 골라서 사용하는 것)이며 S는 자동으로 발동되는 어빌리티이다
5. 캐릭터의 얼굴과 레벨, HP, MP가 표시된다. 참고로 FF8에서는 MP가 없었다(혹시 인식하지 못하고 있던 사람 손들어 보세요?)
6. 스테이터스 표시 화면이다. 역시나 이번에도 한자가 쓰이지 않았다. 위에서부터 빠르기, 힘, 마력, 기력(첫 등장), 물리공격, 물리방어, 물리회피, 마법방어, 마법회피

아이템에 의하여 어빌리티가 끌어올려지고 그 어빌리티를 마스터하여 자신의 것으로 한다…는 것이 FF9의 시스템이라는 것은 이미 주지의 사실. 이번에는 좀더 어빌리티의 예를 구체적으로 알아보기로 하자.

캐릭터마다 지니고 있는 '소질'을 파악하는 것이 기본

FINALFANTASY Ⅸ

캐릭터가 '가죽 옷(皮の服)'을 장비하면 '여자아이를 보호한다(女の子をかばう)' 라는 어빌리티가 생긴다. 어째서 묘하게 대상이 구체적인지는 알 수 없지만 어쨌든 배울 수 있는 기회가 주어진다. 하지만 누구나 다 배울 수 있는 것은 아니다. 지탄의 경우에는 어빌리티를 사용할 수 있고 마스터도 가능하지만 똑같은 아이템을 비비가 장비하면 어빌리티를 사용할 수도 없고 배울 수도 없다. 새로운 아이템을 얻었을 때에 이것을 빨리 파악하지 못하면 캐릭터의 빠른 성장에 지장을 초래할 수도 있는 부분이다.

◀ 하지만 비비의 경우에는 어빌리티 부분의 색깔도 어둡고 숙련도 게이지도 표시되지 않는다. 모르는 아이템을 얻으면 일순위로 체크해야 할 부분

◀ 몸(からだ)에 장비하고 있는 가죽옷과 아래쪽의 어빌리티 부분을 주목. 분명히 어빌리티와 숙련도가 표시되어 있다

어빌리티 합성은 곧 무기의 합성

FINALFANTASY Ⅸ

다른 어빌리티 두 개를 조합하여 새로운 어빌리티를 만들수도 있다는 것이 판명되었다. 하지만 잘 생각해보면 어빌리티 두 개를 조합하려면 어떻게 해야할까? 그렇다. 당연히 그 어빌리티를 끌어내는 무기를 합쳐야 한다는 결론이 나온다. 따라서 깊이있는 어빌리티를 얻기 위해서는 무기의 종류와 길(FF세계의 화폐단위)이 매우 중요해진다. 이미 낡은 무기라고 버리지 말 것. 개똥도 약에 쓰려면 없는 법이다.

▲ 예를 들어 대거를 장비하면 '내빼다(とんずら)'가 생긴다. 역시 도적답게 기본 무기에서 도망계열 어빌리티가…

▲ 마도사 계열에게 강한 단검 메이지매셔에서는 '간파하다(みやぶる)'와 '추가효과발동(追加効果発動)'이 생긴다. 간파하다는 FF3의 학자나 FF5의 청마도사, FF7의 커맨드 마테리아로 유명. 추가효과발동은 FF7에서 마테리아로 존재한 바가 있다

이것 두 개를 합치면 '저것은 뭐냐?(あれはなんだ)' 와 '여자아이를 보호한다'가 생긴다. 탄생된 무기는 버터플라이소드 ▶

특보

한일 최초의 공동 개발 3D 애니메이션 / PS2 게임

멕스미스 런=딤

THE MECHSMITH RUN=DIM

제작사	디지털 드림 스튜디오 / 아이디어 팩토리
장르	개발 시뮬레이션
발매일	8월
발매가	미정

7월호의 뉴스에 소개되었던 한국의 디지털 드림튜디오(이하 DDS)와 일본의 아이디어 팩토리가 공동으로 제작중인 3DTV 애니메이션 「런=딤」과 PS2 게임인 「멕스미스 런=딤」의 보가 공개되었다. 현재 공개된 화면만 보면 「아머드 코너」나 「건그리폰」같은 로봇 액션 게임이 연상되는 「멕스미스」. 그러나 이 게임의 장르는 '개발 시뮬레이션'이다. 최강의 로봇을 목적으로 연구개발을 한다는 것인데….

한일 공동 제작 3D TV 애니메이션 「런=딤」을 배경으로 제작된 PS2용 게임인 「멕스미스 런=딤」은 「R.B(Reactive-machine of Brainwave)」라는 명칭으로 불리는 전투용 로봇을 개발하여 최강의 로봇을 만드는 것이 목적인 게임이다. 아머드 코어와 같은 로봇 액션을 연상케 하지만 게임에서는 전투보다 R.B 개발이 중요한 것처럼 보인다.

당신을 R.B개발 책임자로 임명함

플레이어는 핵폐기물을 무단 폐기하는 일본 정부산하의 조직 「JESAS」에 맞서 환경운동을 벌이는 단체 「그린 프론티어」의 R.B 개발 책임자가 되어 신형 R.B의 연구와 개발, 제작을 맡게 된다. 우수한 성능의 파트를 개발하고 그 파트를 조합하여 강력한 R.B를 만든 후 그것을 전투에 투입하여 테스트 한 후 그 데이터를 비탕으로 점점 더 강력한 R.B를 만드는 것. 그것이 플레이어의 임무이다.

개발

기술자 선택

파트를 개발하기 위해서는 우선 설계와 제작을 하기 위한 기술자를 선택해야 한다. 인사(人事) 명령을 선택하여 기술자를 고용. 각 기술자들은 모두 능력치가 다르게 설정되어 있다.

◀ 나 짜를꺼야? 라고 하는 듯한 표정…

파트 개발

파트의 개발은 설계와 제작의 2단계로 구분되어있으므로 일단 설계부터 해본다. 기술자에게 설계의 방침을 지시하면 그대로 파트를 설계. 제작 기술자에게 설계도를 넘기면 파트를 제작할 수 있다. 파트는 머리, 몸, 팔, 다리, 무기 등 모두 10종류로 분류되어있다.

▲ 옆의 그래프는 기술자의 능력을 나타내는 것

R.B 완성

개발한 모든 파츠를 적절히 조합해서 R.B를 만든다. 다 만들었으면 이제 예쁘게(?) 채색한다. 이제 성능을 실험해보는 일만 남았다.

◀ 붉은 색으로 만들어서 머리에 뿔을 달고 'O아 전용 자쿠' 라고 우겨보자

실전투입

R.B.를 완성했으면 실전에 투입해본다. 자고로 에우고는 최전선의 부대였기 때문에 최신예 실험용 MS가 많이 투입되었다(from Z 건담). 실전에 사용해보는 것이 비록 파일럿의 목숨은 장담할 수 없어도 그만큼 양질의 데이터를 얻을 수 있기 때문이다.

파일럿의 선택

잘생긴 놈 하나 골라서 태우자… 가 아니고, 파일럿마다 특기로 하는 전술이 있기 때문에 그것에 맞추어 R.B를 태우는 것은 기본중의 기본

타케시 사이조

'정의의 아군'을 자칭하는 열혈 파일럿. 그 때문인지 자신이 소속된 그린프론티어를 절대적으로 믿는 경향이 있다. 애니메이션의 주인공과는 다르다. 격투전 특기

케이 아오야기

그린 프론티어에 의해 선출된 민간 출신의 파일럿. '제대로 된 교육을 싶다'라는 것이 파일럿 지망의 이유인 것

행동요령 지시

▶ 전투시에 파일럿이 해야할 내용을 지시한다. 기본적으로 전투 중에는 파일럿에게 명령을 내릴 수 없기 때문에 이곳에서 철저하게 작전을 세워야만 한다

전투개시

3D로 만들어진 멋진 R.B의 전투를 감상한다. 그러나 감상만 하는 것이 아니라 전투중 몇번 정도의 전투 지시를 직접 내릴 수 있다. 비록 직접 타고 있는 것이 아니라서 지시 내용은 간단하지만 감독이 된 기분으로 명령을 내릴 수 있는 것이다. 단, 전투 중의 지시는 회수 제한이 있다는데….

You Won !

▶ 전투 승리 후에는 얻은 데이터로 더 좋은 기체를 개발할 수 있다

원작 애니메이션은 이렇다!

「멕스미스 런=딤」은 애니메이션 「런=딤」과 동시 개발중이다. 애니메이션은 2000년 후반기 공개를 목표로 제작에 박차를 가하고 있다. 여기서 애니메이션 「런=딤」에 대해서 알아보자.

환경보호를 위해 싸우는 전사들

때는 2050년, 도쿄는 20세기 말에 환경파괴에 따른 온난화로 남극의 얼음이 녹아 일본의 일부가 수면 밑에 가라앉았다. 그로 인해 타격을 받은 일본의 각 기업들은 무대를 일본 밖으로 옮겨서 일본 경제는 바야흐로 곤경에 빠지게 되었다. 하지만 일본 내부에서는 「JESAS」라는 군 성격을 가진 단체를 통해 재건을 모색하고 있었다. JESAS 수뇌부는 계속해서 핵폐기물을 우주에 투하하여 환경을 오염시킨다. 이에 지구보호단체 「그린프론티어(GF)」는 이러한 JESAS의 계획을 저지하기 위해 전투로봇「런=딤」을 개발한다.

한편, JESAS는 핵폐기물 투하 셔틀 '소요카제'를 보호할 신병기인 'R.B'를 개발하고 AI기능을 조정할 수 있는 우수하고 재능 있는 소년소녀들을 파일럿으로 모집한다. 거기에는 일본측 주인공 '모리구찌 가즈토'와 '아소 칸나'의 모습도 있었다.

전장을 누비는 소년, 소녀들

모리구치 가즈토

명랑하고 건강한 14세의 JESAS 소속 RB 파일럿. 옳고 그름을 판단할 줄 아는 건전한 사고 방식을 갖고 있는 소년으로, 작품 후반에 GF에 가담하여 정의를 위해 싸운다.

아소 칸나

가즈토와 같은 소속의 14세의 소녀. 말괄량이로서 남자에게 지지 않으려 노력하나 실제로는 백마를 탄 왕자님을 기다리는 평범한(…공주병?) 소녀. 가즈토에게 사랑을 느끼는 듯….

강두타

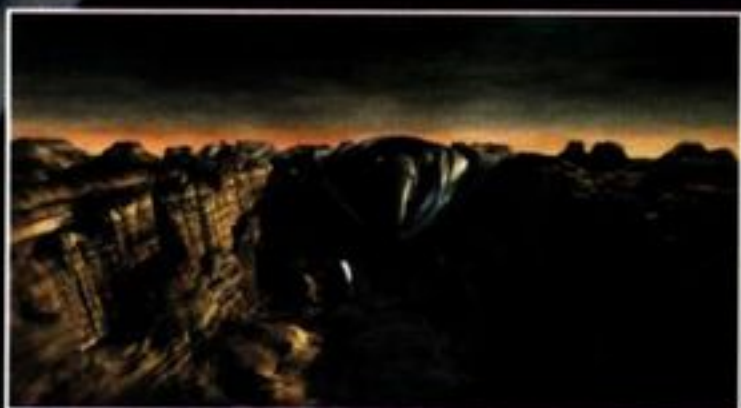
GF의 에이스 파일럿. 18세. 적을 귀신같이 해치우는 실력을 가지고 있지만 평소에는 귀공자와 같은 상반된 성격의 소유자.

유미카

GF의 파일럿으로 14세. R.B조종에 특출난 감각을 갖고 있다. 조용하기 때문에 속을 알기 어려운 신비한 소녀(레이?).

디지털 드림 스튜디오는…?

디지털 드림 스튜디오(DDS)는 한국 최대이자 세계 10위권의 디지털 스튜디오를 소유하고 있는 애니메이션 · 게임 개발업체로서 1993년 서울 CTS 주식회사로 시작, 지금에 이르고 있다. 그동안 제작한 작품으로서는 SBS에서 방송한 「날아라 호킹」게임 및 비주얼 애니메이션, 「왕도의 비밀」및 비주얼 애니메이션(97년 한국 게임대상 수상), PC게임 「버추얼 서울」(99년 서울시 홍보용 게임개발업체 선정) 등이 있다. DDS는 현재 아이디어 팩토리와 협조하에 제작중인 「런=딤」이외에도 극장용 애니메이션 「ARK」를 PS2 및 X-BOX 게임 개발과 함께 제작 진행중인 한국 최대 · 최고의 디지털 게임 & 애니메이션 제작사이다.

DDS는 약 100평에 달하는 모션캡쳐 스테이지를 보유하고 있으며, 독자적으로 개발한 립싱크 및 페이셜 제너레이션(Facial Generation)방식과 군중 시뮬레이션(Crowd Simulation) 자동화 기술 등 3D 애니메이션의 신기술 개발에도 앞장을 서고 있다.

▲ 마찬가지로 3D 애니메이션과 게임을 동시에 개발 진행중인 「ARK」의 3D 이미지 일러스트

interview

한일 합작 프로젝트인 「런=딤」은 한국에서 자본만 대준다든지 하는 식의 합작이 아닌 한 · 일간의 기술 제휴를 통하여 제작이 이루어지기 때문에, 국내 3D 애니메이션 산업과 게임산업의 발전에 큰 발판이 될 것이다. 한국의 기술이 비중이 큰 프로젝트인 만큼, 과연 어떠한 수준의 작품이 나오게 될지 관심을 갖고 지켜보자. 이에, 「런=딤」애니메이션의 제작지휘를 맡고 있는 수석 프로듀서, 고상우 차장과의 인터뷰 내용을 싣는다. 주로 애니메이션에 대한 내용이지만, 게임을 이해하는 데에도 도움이 될 듯하다.

● 이 프로젝트는 어떻게 이루어진 것입니까?

DDS : 1999년 초 당시 애니메이션 제작팀이 개발한 만화스러운 3D 애니메이션 페이셜(Animation Facial)과 모델링(modeling) 등을 기초로 3D 애니메이션의 가능성에 대해 여러 회사와 외논 중에 알게된 것이 일본의 아이디어 팩토리(Idea Factory)사입니다. 이후 서로의 필요한 점들을 구축해 나가며, 오늘에 이르러 런=딤 TV 애니메이션 시리즈를 제작하기에 이르렀습니다.

● 라이센스나 배급권에 관한 문제는 어떻습니까?

DDS : 모든 지적 소유권은 DDS와 일본의 아이디어 팩토리사가 50%씩 지니고 있으며, 배급권은 일본내는 아이디어 팩토리사가, 한국은 DDS가, 전세계는 같이 할 생각입니다.

● 현재 개발상황과 추후 계획을 알려주십시오.

DDS : 현재 총 13편중에서 3편이 제작이 완료되었으며, 4편 제작에 착수한 상황입니다. 추후로는 26편으로 늘일지, 아니면 같은 소재의 극장용 영화를 제작하게 될지 고민중입니다. ^^;

● 제작하시면서 힘드신 일은 없으십니까?

DDS : 많은 사람이 모여서 일을 한다는 것이 가장 힘들다고나 할까요. 제가 아는 바로는 한국에서 40명 이상의 사람이 하나의 프로젝트를 위해 일한 것은 아마도 처음이 아닐까 생각이 됩니다. 이 정도의 인원이 한가지 생각을 가지고 제작에 임하도록 만드는 것이 가장 어려운 일이었습니다.

● 게임과 애니메이션의 스토리는 일맥상통하는 건가요?

DDS : 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)라는 말처럼 같은 소재를 이용하니까 하나의 근원적인 뿌리라고 할수 있습니다. 다만, 애니메이션과 게임의 특성상으로 인해 조금씩 내용상의 차이가 있을 수 있습니다.

● 이 작품이 성공한다면 국내에서는 어떤 현상이 일어날 것이라 예상하십니까?

DDS : 그동안 말만 많았고, 아무런 소득이 없었던 애니메이션 쪽으로의 투자가 왕성해지지 않을까 합니다. 그리고 이런 제작을 진행하는 많은 사람들의 길잡이가 될 수 있을 것으로 생각됩니다.

● 마지막 한 말씀 부탁드립니다.

DDS : 애니메이션 작품이라는것은 3~4명이 모여서도 얼마든지 데모 테입 정도는 만들 수 있습니다. 하지만 하나의 애니메이션 프로젝트를 제작하기 위해서는 규모에 따라 틀리겠지만 보통 30~40여명의 작업자가 필요합니다. 서너 명이 모일 때와 삼사십명이 모일 때는 그 관리의 방식부터 일하는 방식까지 전혀 틀리는 부분이 많습니다. 이때까지 국내 제작 작품들이 실패한 원인은 작업자들의 자질부족보다는 프로젝트 전체 작업관리와 제작관리의 부재가 가장 큰 원인이라고 생각합니다.

런=딤 프로젝트는 대규모 인원수가 모여서 일하며, 당사만의 독특한 제작 파이프라인(Pipeline)을 가지고서 세계적인 수준에 이르는 작품을 제작해 내는 가장 모범적인 프로덕션을 보여드릴 것입니다.

오래 기다리셨습니다

센티멘탈 그래피티 2

Sentimental Graffiti 2

제작사	NEC 인터채널
장르	어드벤처
발매일	7월 27일
발매가	6,800엔

특보

계속되는 발매일 연기 때문에 개발이 취소되었다는 등, 수많은 루머가 떠돌았던 「센티멘탈 그래피티 2」의 발매일이 드디어 결정되었다. 또한 발매일 연기에 대한 보답인지 VGA 대응을 비롯한 수많은 요소가 추가되었고, 더 중요한 것은 홈페이지 업데이트를 안하기로 유명한 NEC 인터채널이 자사 홈페이지에 「센티 2」의 정보를 대폭적으로 업데이트했다는 것! 현재 게임의 완성도 100%. 더 이상 발매일 연기 걱정은 하지 않아도 될 것 같다.

본작의 주인공은 아마카와 대학에 재학중인 학생으로 학원제 출전을 위해 사진 모델이 되어줄 여성을 찾아다니게 된다. 그렇게 모델을 찾아다니는 사이 12명의 히로인들과 만나게 되고 좀더 친밀한 관계가 된다…는 것이 게임의 기본 스토리. 하지만 특징적인 것이 있다면 12명의 히로인은 모두 사랑했던 사람이(전작의 주인공) 죽었다는 정도?

▲ 울고 있다. 이유는?

중요 이벤트 신에는 무비가 수록

이벤트 신 중에서 중요하다고 생각되는 부분에는 애니메이션 무비가 수록된다. 특히 이벤트 CG와 차이가 전혀 없을 정도의 고화질 무비는 게임에서 무비로, 다시 게임으로 전환될 때의 이질감을 최소화시켜준다

▲ 전작의 육상소녀 모리이 카호. 하지만 현재는 육상을 그만둔 상태이다

▲ 12명의 히로인을 총괄하는 진 히로인 사와타리 호토카. 무비는 각 히로인별로 준비되어 있다

VGA에 대응

「센티 2」는 VGA에 대응된다. 현재 발매된 게임중 VGA에 완벽하게 대응되는 2D게임은 극소수라는 것을 볼 때 어느 정도나 완벽하게 대응시켜줄지도 기대된다.

▲ VGA를 사용하면 보다 미려한 그래픽을 감상할 수 있다

아르바이트는 필수

처음 만난 히로인은 주인공에게 비호의적인 자세로 나온다. 그도 그럴 것이 처음 만난 여성에게 느닷없이 사진 모델이 되어 달라니 호의적으로 나오는게 오히려 이상하다. 그래서 필요한 것이 아르바이트로, 「센티 2」에서는 돈을 벌기 위한 수단뿐만이 아니라 각 히로인과 사이가 좋아지기 위한(즉 호감도를 올리기 위한)방편으로도 사용된다. 즉 그 히로인과 같은 직장에서 일하고 서로 친해짐으로서 주인공의 목적을 달성할 수 있게 된다.

게임의 시스템

맵 상에서 이동을 하고 히로인과 만나 선택문으로 호감도를 올리고, 이벤트를 보고…. 게임의 기본적인 시스템은 일반적인 어드벤처 게임과 그다지 다르지 않다.

▲ 히로인의 프로필과 데이트 날짜, 각종 행사를 표시해주는 스케줄표. 데이트 날짜를 잊어버려도 걱정할 필요 없다

이동 맵 상에서 주인공을 이동시킨다. 별다른 점은 없고, 아날로그 키와 L트리거를 사용하면 이동속도를 비약적으로 향상시킬 수 있다.

▲ 시간이 흐르면 화면이 오렌지 빛으로 변해간다. 밤이 되면 들어갈 수 없는 장소와 밤에만 들어갈 수 있는 장소가 있다는 것이 특징

선택문 이동을 하다보면 어디에선가 각 히로인을 만날 수 있다. 게임은 선택문으로 진행되며 선택한 결과에 따라 다양한 이벤트가 발생하기도 하지만 오히려 상대의 기분을 상하게 할 수도 있다.

▲ 선택문이 2·3지선다. 여기서 어떤 선택을 하느냐에 따라 시나리오가 변화해간다

클리어 후의 특전

일반적으로 게임을 한번 클리어하면 나오는 오마케 모드. 한번 본 비주얼을 다시 볼 수 있는 「그래픽 감상」, 게임에 사용된 BGM·주제곡을 들을 수 있는 「사운드 감상」, 이벤트를 그대로 재현해주는 「이벤트 감상」의 3개의 모드가 준비되어 있다. 특히 이벤트 감상은 CG뿐만 아니라 그 텍스트까지 그대로 재현된다.

▲ 한번 이상 본 이벤트는 다시 볼 수 있다. 또한 자신이 못 본 이벤트가 몇 개나 있는지 체크할 수도 있기 때문에 편리한 모드

특보

이 화면은 GB용입니다. 정말입니다

신세기 에반겔리온 마작보완계획

新世紀 EVANGELION 麻雀補完計画 MAJANG HOKANKEIKAKU

제작사	킹 레코드
장르	마작
발매일	8월 25일
발매가	3,980엔

본지에 소개가 나간 적은 없지만 연초에 GBC 전용으로「기동전함 나데시코 호시노 루리의 루리루리 마작」이라는 게임이 발매된 적이 있었다. 그것만해도 당시 GB유저들에게는 충격의 그래픽이었다. 하지만 이번에는 뒤늦게 등장한 에반겔리온이 GB그래픽의 한계를 갈아엎으려 하고 있다. 참고로 컬러 전용.

플레이어는 이카리 신지를 조작하여 네르프 본부와 제 3동경시를 돌아다니게 된다. 그리고 거기에서 만나는 캐릭터들과 어떠한 이유에서든 꼬투리를 잡혀 마작 승부를 벌이게 된다. 그리고 승부에서 이기게 되면 트레이딩 카드를 상품으로 받게 된다. 이 트레이딩 카드에는 캐릭터들의 그림이 그려져 있는데 포켓 프린터로 출력하여 실제 트레이딩 카드로 사용이 가능하다고 한다. 물론 사도와의 승부도 마작으로 존재하고 있다.

▲ 실제 게임화면. 심장마비의 우려가 있으니 GB가 아니라 부정해도 괜찮다

▲ 이벤트 비주얼도 충실하다. 이 정도 그래픽이니 트레이딩 카드로 써먹어도 전혀 괜찮을 듯

출연진은 당연히 총출동?

위의 신지와 아스카 말고도 나머지 캐릭터들도 당연하다는 듯이 얼굴을 내밀고 있다.

▲ 아야나미 레이. 웬일로 싱글벙글 웃고 있다

▲ 카츠라기 미사토. 에바와 유쾌한 친구들에서도 맹활약

▲ 아카기 리츠코. 역시 나와야 말이 되겠지

▲ 이부키 마야. 역시 리츠코가 나오니 만큼

▲ 나기사 카오루. 여성들도 소프트를 구입케 하려는 계략

▲ 제 3사도 사키엘. 옆에는 샴시엘 군도 보인다

사상 최강의 로봇대전??

하로보츠

제작사	선라이즈 인터랙티브
장르	RPG
발매일	10월 상순
발매가	4300엔

소년 노보루가 악의 과학자 바로 박사를 물리치러 모험을 떠난다는 무지하게 진부한 스토리를 지니고 있는 게임인데…진짜 주인공은 건담의 하로! 게다가 수많은 슈퍼로봇들이 등장하여 로봇 팬들의 주목을 모으고 있다(보너스로 게임 주제가까지 있다). 하로가 등장하면서 정작 건담 계열의 로봇은 1대도 등장하지 않는 점이 매우 수상.

POM!

이 작품에서 하로는 아래에 등장하는 로봇들의 파츠를 얻어 콤비나이즈(장착)의 과정을 거쳐 유명 로봇으로 변신하는 말도 안되는 능력을 지니고 있다. 따라서 하로 한 대로 아래의 로봇들의 역할을 전부 해낼 수가 있는 것이다. 게다가 등장 작품에는 지금껏 로봇대전 등에 등장하지 않았던 로봇들이 수도 없이 등장하여 우리를 놀라게 하고 있다

▲ 하로에 파츠를 장착

▲ 조합을 거쳐

▲ 갓 라이딘으로 변신!

▲ 어허, 이것은 그랑조(분명 그랑조드)가 아닌가!!

등장 작품을 체크!

성전사 단바인
은하표류 바이팜
패왕체계 류나이트
전설거신 이데온

무적초인 잠보트 3
무적강인 타이탄 3
전투메카 자붕글
기갑전기 드래고너

중전기 엘가임
태양의 이빨 더그람
장갑기병 보톰즈
거신 고그

푸른 유성 SPT 레이즈너
초력로보 가랏트
마신영웅 와타루
기갑계 가리안

가사라기
브레인 파워드
무한의 리바이어스
성방무협 아웃로스터

THE 빅 O
베타맨
마동왕 그랑조드
용자 엑스카이저

태양의 용자 파이버드
전설의 용자 다간
절대무적 라이징오
원기폭발 간바가

용자특급 마이트가인
열혈최강 고자우러
용자지령 다그온
용자왕 가오가이거

기갑세기 G 브레이커
천공의 에스카플로네
조자 라이딘

POWER NEWS

파·워·뉴·스

오락실에도 엽기의 바람이? 업소용 '똥침게임' 등장

PC용 게임 「대물 낚시광」으로 유명한 '타프 시스템'에서 똥침을 소재로 한 이색게임이 등장했다. 「붕가붕가」라는 타이틀의 이 게임은 악당들을 똥침으로 응징하는 아케이드용 게임이다.

악당으로 준비된 캐릭터로는 사기꾼, 배신녀, 고리대금업자, 제비, 사치부인 등 총 8명으로, 이들 중 1명을 선택하여 손모양의 기구로 똥침을 가하는 것이 게임의 주된 내용이다. 똥침을 가할 때 캐릭터의 얼굴이 힘의 강, 약에 따라 일그러지는 표정이 변화하는 등 코믹한 모습을 보여준다. 뿐만 아니라 힘의 강약에 따라 화면에 보이는 3자리의 숫자가 회전하며 정해진 조건에 따라 경품을 타게 된다. 게임기의 외형은 높이 185Cm, 가로 105Cm, 세로 76Cm이며, 지난 3월 개최된 동경게임쇼에도 출전하여 현지의 높은 관심을 모은 바 있다.

원더보그, 8시간만에 매진

지난 6월 23일 웹상에서 이루어진 곤충형 로봇 원더보그의 예약이 8시간만에 매진되어 팬들의 기대감을 대변해주고 있다. 반다이의 원더보그 전용 홈페이지에서 개시된 원더보그의 예약은 오전0시부터 접수가 시작되어 8시 30분 마감되었다. 이번에 예약된 것은 시리얼 넘버가 들어간 초회 한정 1,000개. 그러나 예약하지 못한 사람은 8월 중순으로 예정된 일반판매를 기다리면 된다.

원더보그는 휴대용 게임기인 '원더스완'에서 행동방식을 프로그래밍한 뒤, 적외선통신을 이용해 원더보그 본체로 프로그램을 전송하면 자신의 프로그램에 따라 로봇이 통제되는 시스템을 가지고 있다. 기본적으로 입력된 데이터에 따라 움직이지만 7개의 센서로 주위상황을 파악하면서 자체적으로 행동하기도 한다.

반다이 측에서는 이후 원더보그의 홈페이지를 더욱 강화하여 유저들의 정보교환과 새로운 놀이법을 제안하는 장소로 제공되길 바란다고 밝혔다. 더구나 이번 가을에는 고양이형 로봇의 발매도 예정하고 있다고 하니, 애완 로봇의 열풍을 더욱 확연히 느낄 수 있다.

플레이스테이션 2 주변기기 전시

일본에서 지난 6월 21일부터 3일간 개최된 'Tools And Middleware Expo 2000'에서 플레이스테이션 2의 개발툴 및 여러 주변기기가 전시되어 화제. 'Tools And Middleware Expo 2000'은 소니 컴퓨터 엔터테인먼트에서 플레이스테이션 2의 소프트개발자를 대상으로 개최한 행사이다.

전시품 중에 특히 주목된 것은 네트워크접속을 위한 모뎀용 드라이버와 통신 장비로, 전시장에서는 전용모뎀을 플레이스테이션 2의 USB포트에 연결하고 브라우저를 구동시켜 인터넷을 이용하는 통신시연이 열리기도 했다. 소니는 "아직 개발중인 관계로 메일기능 등의 주요기능이 빠져있지만, 내년으로 예정된 정식서비스 이전에 완벽한 모습을 갖춘 소프트를 만들 예정"이라고 밝혔다.

전시회장에는 통신관련 시스템 이외에도 플레이스테이션 2용 3D사운드 테크놀로지, USB포트 대응 프린터, 브라우저 소프트도 전시되어 눈길을 끌었다.

휴대게임 「디지몬」 시리즈 지금까지 무려 950만개 판매

반다이는 동사가 발매하고 있는 휴대액정 게임 「디지몬 어드벤처」 시리즈가 5월말까지 950만개 이상 출하됐다고 밝혔다.

「디지몬 어드벤처」는 97년 6월 제 1탄이 발매된 이래, 초등학교 남학생들을 중심으로 큰 인기를 모은 휴대용 액정게임으로 지난 3년간 「디지털 몬스터」, 「디지털 펜듈럼」, 「디지 바이스」 등의 시리즈를 발매해 왔으며, 지난 6월 18일에는 최신 시리즈「D-3」가 발매됐다. 이 「D-3」는 2001년 3월까지 50만개 이상의 판매를 목표로 하고 있어 「디지몬」 시리즈 1,000만개 판매를 달성할 날도 그리 멀지만은 않은 듯하다.

드림캐스트용 복사CD 출현

최근 인터넷에 '드림캐스트 복사구동 CD'가 등장한 이후, 본격적인 드림캐스트 복제물이 속속 등장하고 있다. 인터넷을 이용하면 쉽게 손에 넣을 수 있는 복사 구동 CD는 드림캐스트에 설정된 국가코드까지 해제하는 것으로 밝혀졌다. 즉, 일본 드림캐스트에서 미국용 소프트웨어를, 미국용 드림캐스트에서 일본용 소프트웨어를 구동시킬 수 있는 것이다.

부팅디스크의 용량은 4메가 정도이며, 「DOA 2」의 이미지파일은 320메가 정도로, 부팅디스크와 「DOA 2」는 각각 별도의 시디로 백업해야 사용할 수 있다. 현재 인터넷에서 구할 수 있는 게임 이미지는 「DOA 2」 뿐이지만 얼마 안가 각종 인기 소프트의 복제판도 속속 등장할 것으로 전망되고 있다.

드림캐스트로 음란물 거래

일본 토야마현 야오 경찰서는 고교 1학년 남학생 2명(15세)을 아동매춘 음란물 금지법위반 용의자로 토야마 지검에 송치했다.

경찰에 따르면 이들 2명은 4월초, 자택에 있는 드림캐스트의 통신 기능을 이용 4명의 고객에게 구입신청을 받아 우편으로 음란물을 판매한 혐의를 받고 있다. 경찰 조사에 따르면 이들은 같은 수법을 이용하여 지금까지 3만 2,000엔 어치의 음란물을 판매한 것으로 밝혀졌다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

플레이스테이션 2 전용 HDD 등장

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCEI)는 네트워크 접속시 이용할 수 있는 플레이스테이션 2전용 하드디스크 드라이브(이하 HDD)를 발표했다. 올 겨울, 일본에서 발매예정인 이 HDD는 네트워크의 접속을 위한 고속 인터페이스와 대용량 HDD로 구성되어 있으며, PC카드 인터페이스를 통해 플레이스테이션 2에 접속된다. 따라서 CATV와 DSL 등의 광대역 네트워크 등에 직접 연결하여 디지털 컨텐츠 전송에 응용할 수 있다. 이 HDD유닛은 CD, DVD디스크의 액세스를 단축시키거나 대량의 추가 데이터를 디스크에서 다운받아 게임을 즐기는 등 다양한 응용방법을 가진 주변기기이다. 또한 이 HDD유닛을 이용하면 게임부분 외에도 플레이스테이션 2의 확장단자를 이용하여 대용량 디지털카메라의 화상데이터 보존 및 관리, 디지털 캠코더를 이용한 화상 HDD 레코딩 등 여러가지 디지털 가전기기의 응용도 가능하다.

이후 SCEI는 여러 회사와의 협력체제를 이루어 HDD를 활용하는 플레이스테이션 2 어플리케이션 판매 및 관련 서비스를 개시할 계획이다.

드림캐스트 고속 인터넷 서비스 개시

세가는 오는 7월 15일부터 드림캐스트의 케이블 모뎀을 이용하여 인터넷 연결을 할 수 있는 서비스를 개시한다.

케이블 모뎀은 10Mbps의 고속 접속이 가능하며, 기존의 전화 회선을 사용하지 않기 때문에 추가 전화비를 부담하지 않으므로 저가로 무제한 이용할 수 있다는 장점이 있다. 케이블 모뎀을 이용하기 위해서는 드림캐스트용 케이블 모뎀이 필요하며 현재 전화용 모뎀이 접속되어 있는 부분에 연결하면 된다.

세가는 이후 케이블 TV측과 협력하여 게임과 영화, 가라오케, 음악 배급 등의 다양한 서비스를 실시할 예정이라고 밝혔다.

세계가 인정한 철권TT의 CG

세계최고 권위의 CG(컴퓨터 그래픽) 제전인 「SIGGRAPH(시그래프)」에서 남코가 제작한 플레이스테이션 2용 게임「철권 태그 토너먼트(TTT)」를 비롯한 4개의 CG영상 작품이 입선했다.

일렉트로닉 시어터부문은 플레이스테이션 2용 「TTT」의 3작품이 개별적으로 입상했고, 애니메이션 시어터부문은 오리지널 작품 「Cycle」이 입상하여, 남코의 CG 기술력을 세계적으로 입증했다.

「SIGGRAPH」(Special Interest Group on computer GRAPHics)는 매년 여름에 개최되는 행사로, 행사기간 중에는 CG에 관한 각종 학술행사와 전시회가 다양하게 마련된다.

남코에서 출품하여 입선한 4 작품은 다음과 같다

플레이스테이션 2용 「TTT」오프닝 영상 | 플레이스테이션 2용 「TTT」게임영상 | 플레이스테이션 2용 「TTT」언노운 엔딩 영상 | 오리지널

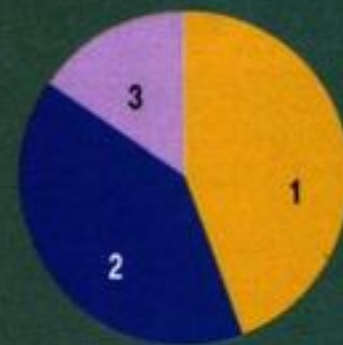
「파이널 판타지 9」 예약 100만개 돌파

7월 7월 발매예정인 스퀘어의 「파이널 판타지 9」이 6월 23일자로 예약자수 112만명을 돌파하여 발매도 되기 전 밀리언셀러를 기록했다.

「파이널 판타지 9」은 6월 1일 예약을 시작한 이래, 23일만에 예약자 128만명을 돌파한 스퀘어의 초특급 대작으로, PS에서 가장 많이 팔린 게임 시리즈이다. 전작인 「파이널 판타지 8」이 판매량 110만을 돌파하는데 약 33일이 걸린 것에 비교하면 약 10일 정도나 빨리 110만을 돌파한 것으로 이 같은 추세라면 200만개 판매는 거의 확실시 될 것으로 판단되고 있다.

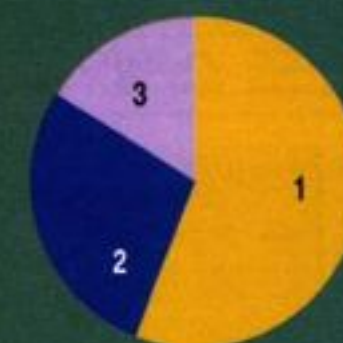
플레이스테이션 2 HDD와 통신기능에 대한 제작자들의 반응

최근 플레이스테이션 2 관련 주변기기가 속속 발표되며 다시 한번 플레이스테이션 2에 대한 관심도가 높아지고 있다. 일본 개발사 중 70개사와 인터뷰를 통해 PS 하드웨어의 비전을 조사해보았다.

1. 플레이스테이션 2의 하드 디스크 드라이브에 대해서 어떻게 생각하십니까?

1. 아주 반갑다 (44.3%)
2. 반갑다 (40.3%)
3. 별 감정 없다 (15.4%)

2. 네트워크를 이용한 서비스에는 관심이 있습니까?

1. 벌써 참여하기로 결정했다 (16%)
2. 긍정적으로 검토하고 있다 (28%)
3. 두고볼 예정이다 (52%)
4. 그런건 상관없다 (4%)

3. 가장 관심을 가지고 있는 하드웨어는 어떤 것입니까?

1. PS One (16%)
2. 휴대폰 어댑터 (28%)
3. 하드 디스크 드라이브 (56%)

POWER NEWS

세가, 신작 아케이드 게임쇼 개최

세가 · 엔터프라이즈는 지난 6월 23일 신작업무용 게임전시회를 가졌다. 전시회에는 각종 매스컴과 어뮤즈먼트 관련 업자들이 다수 모인 가운데 세가의 신작 게임들이 차례로 소개되었다. 출전타이틀중 가장 호평을 받은 게임은 「슬러시 아웃」으로, 이 게임은 「스파이크 아웃」의 후속작이라고 할 수 있는 3D 액션 게임이다. 하지만 기본 설정은 판타지시대 설정으로 이루어져 있으며 4인 동시 협력플레이가 가능하다. 캡콤의 「던전 앤 드래곤」과 같이 RPG적 요소가 추가되어 있으며, 스토리 분기가 적용되는 멀티시나리오 시스템도 채용하고 있다. 그밖에도 「토쿄버스 안내」와 「자이언트그램 2000 ~전 일본프로레슬링 3 ~영광의 레슬러~」, 「코즈미쯔크 스매시」등이 처음으로 일반에 공개되었다.

휴대용 플레이스테이션 「PSone」발매 확정!

하드 사양	
표준가격 / 15,000엔	입출력단자 / 컨트롤러 × 2
크기 / 193 × 38 × 144 mm	메모리카드 삽입구 × 2
중량 / 약 550그램	AV멀티 출력 × 1
대응포맷 / 플레이스테이션 규격 CD롬 음악 CD	전원 / AC 100V, 50/60Hz DC IN 7.5V

휴대용 플레이스테이션 'PSone'의 발매일이 7월 7일로 확정되었다. 가격은 15,000엔. 기본성능은 기존의 PS와 동일하지만 크기를 기존의 1/3로 줄인 것이 특징이며, 내년 봄 발매 예정인 액정 모니터를 달면 여행중이나 차 안에서도 PS 게임을 즐길 수 있게 된다. 전원은 AC 어댑터를 이용하며 건전지는 쓸 수 없다.

주목할 점은 휴대성과 함께 모바일 네트웍(mobile network)을 지원한다는 점이다. 이번 겨울에 PSone과 휴대전화의 접속케이블이 발매될 예정으로, 휴대전화를 이용하여 게임의 추가 데이터를 인터넷으로부터 다운받거나, 친구와 세이브 데이터를 교환하는 일도 가능하다.

일본문화 3차 개방, 비디오게임은 제외

일본의 극장용 애니메이션과 음반, 게임, 방송이 일정한 제한 속에 처음으로 국내시장에 들어온다. 지난 27일 문광부는 일본대중문화 3차 개방조치를 발표하는 한편 이에 따른 부작용을 최소화하고 국내 문화산업 및 대중문화예술의 경쟁력을 제고하는 방안을 밝혔다. 발표에 따르면 지난해 2차 개방조치 때 2천석 이하 실내장소로 국한해 허용됐던 일본 대중가요 공연의 경우 좌석제한을 푸는 것을 비롯하여 실 내외 구분을 없앰으로써 처음으로 완전개방되는 일본 대중문화분야가 되었다. 비디오는 개방대상 일본영화와 애니메이션 중 국내상영분에 한해 허용하는 방향으로 결정 되었다. 1998년과 99년 차례로 단행된 1, 2차 개방조치 때 제외됐던 음반과 게임, 방송부문의 국내시장빗장이 제한적이나마 처음으로 풀리게 되어 그 파장이 어디까지 미칠지 이목을 끌고 있다. 음반의 경우 일본어 음반을 빼고는 연주음반, 한국어 번안음반, 영어 등 제 3국어 음반 등이 모두 들어올 수 있는 길이 열렸다. 하지만 아쉽게도 가정용 비디오게임물'로 일컬어진 게임기용 비디오게임물의 경우는 제외되었다. 하지만 아케이드 게임의 경우는 일본원판으로 수입될 수 있게 되었다.

닌텐도 스페이스 월드 2000에서 새로운 포켓몬스터 배포

▲ 포켓몬스터 '세레비'의 다운로드 행사가 열린다

오는 8월 25일부터 27일에 걸쳐 치바현 멧세 신관 전시장에서 닌텐도 자체 이벤트인 '닌텐도 스페이스 2000'이 개최된다. 이 행사에서는 각종 닌텐도 게임의 전시와 시연회가 열릴 예정이다. 또한 지난 6월 닌텐도 측에서 공개적으로 발표한 251번째 포켓몬 '세레비'를 한정인원 10만명에게 배포할 예정이다. 이에 따라 다운로드 행사 참가예약을 하지 못한 사람중 일부는 행사 전부터 포켓몬스터 '세레비'의 현금 거래를 시도하고 있다. 새로운 포켓몬스터 세레비로 인하여 약간 뜸했던 포켓몬스터의 인기가 얼마나 살아날지가 주목된다.

NINTENDO SPACE WORLD 2000

테크모, 어뮤즈센터 사업에 참가

「데드 오어 얼라이브 2」의 활발한 이식으로 국내 유저에게도 잘 알려진 제작사 테크모에서 처음으로 대형 어뮤즈센터를 건립, 어뮤즈센터 사업에도 참여한다. 일본 후쿠오카에 '판타지랜드 테크모피아' 라는 이름으로 개설된 이 게임센터는 자사의 PS용 소프트 「몬스터 팜」의 캐릭터를 홍보용 이미지 캐릭터로 사용하고 있으며, 주요 시설은 메달게임과 경마 게임, 회전 목마 등의 대중적인 기구들로 꾸며져 있다.

드림캐스트용 DOA2 일본판 발매 결정!

미국에서만 발매되었던 테크모사의 드림캐스트용 3D 격투액션 게임 「데드 오어 얼라이브 2」가 오는 9월 일본에서 발매될 예정이다.

카키하라 회장은 테크모사의 주주총회에서 열린 질의 응답 시간에 이 같은 발매 사실을 공식적으로 발표했다. 또 'DOA 2」의 프로듀서에 따르면 "일본에서 발매될 DC용은 새로운 요소들이 대량으로 추가되어 먼저 발매된 PS 2버전을 월등히 능가할 것"이라고 밝혔다.

6월 현재 플레이스테이션 2용 'DOA 2」는 일본에서 약 30만장, 미국 DC용 'DOA 2」는 23만장 가량의 판매량을 보이고 있다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

플레이스테이션 어워드 2000 시상내역 발표

매년 열리는 플레이스테이션 소프트 베스트셀러 시상식 '플레이스테이션 어워드' 가 지난 6월 8일 개최되었다. 수상 대상은 작년 4월부터 올해 3월까지 발매된 소프트, 누계출하 개수에 따라 수상내역을 결정하게 된다. 누계출하 개수 50만에서 100만 이상에게는 골드 프라이즈, 100만부터 200만까지는 플래티넘 프라이즈 등으로 시상 내역이 정해져있는 가운데, 올해는 누계출하 개수가 30만개를 넘게 발매한 플레이스테이션 2 소프트에게 수여하는 '플레이스테이션 2 특별상' 이 새로 제정되어 「철권 태그 토너먼트」등 3개의 소프트에 그 영광이 돌아갔다. 또한 올해부터는 일반인의 인터넷 투표에 의한 '유저상' 이 신설되어 눈길을 끌었다. 수상작품은 다음과 같다.

▲ 수상자들의 모습. 가운데에는 「어디라도 함께」의 '토로' 가 있다

플래티넘 프라이즈

타이틀	제작사	발매일
비트매니아	코나미	1998년 10월 1일
댄스 댄스 레볼루션	코나미	1999년 4월 10일
모두의 골프 2	SCE	1999년 7월 29일
댄스 댄스 레볼루션 2nd Remix	코나미	1999년 8월 26일
바이오 해저드3 LAST ESCAPE	캡콤	1999년 9월 22일
그랜트리스모2	SCE	1999년 12월 11일

골드 프라이즈

타이틀	제작사
비트매니아 Append 3rd MIX	코나미
디노 크라이시스	캡콤
성검전설 Legend of Mana	스퀘어
실황 파워풀 프로야구 '99 개막판	코나미
어디라도 함께	SCE
SD건담 G제너레이션-0	반다이
월드사커 실황 위닝일레븐	코나미
톨네코의 대모험 2 - 이상한 던전	에닉스
더비스탈리온99	아스키
심플1500시리즈 Vol.10 The Billiard	D3
크로노 크로스	스퀘어
유희왕 진 듀얼몬스터즈 - 봉인된 기억	코나미
도태랑전철 V	허드슨
크래쉬 밴디쿳	SCE
발키리 프로필	에닉스
기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보	반다이
릿지레이서 V(플레이스테이션 2 골드프라이즈)	남코

플레이스테이션 2 특별상

타이틀	제작사	발매일
결전	코에이	2000년 3월 4일
철권 태그 토너먼트	남코	2000년 3월 30일
데드 오어 얼라이브 2	테크모	2000년 3월 30일

유저상

수상부문	타이틀	제작사
그래픽상	릿지레이서 V	남코
사운드상	릿지레이서 V	남코
시나리오상	발키리 프로필	에닉스
캐릭터상	어디라도 함께(토로)	SCE
프로그램상	릿지레이서 V	남코
유저대상	릿지레이서 V	남코

닌텐도64로 패미컴과 슈퍼패미컴용 게임을 플레이한다

닌텐도64에 옛 하드웨어의 소프트를 실행할 수 있는 주변 기기가 등장했다. 「트리스타 64」라는 이름의 이 기기는 별도의 어댑터를 필요로 하며 닌텐도64의 소프트도 동시에 구동이 가능하도록 되어있다.

미국에서 발매된 NES와 SNES 소프트는 물론 일본제 소프트웨어도 대응되며 사운드와 게임 속도도 불만없이 실행되지만 만족할 만한 그래픽을 얻을 수 없는 것이 단점으로 지적되고 있다. 중국에서 제작했으며 가격은 100달러 내외가 될 전망이다.

「바이오 해저드」시리즈 네트워크로 즐긴다

캡콤은 지난 6월 6일 있었던 2000년 비즈니스 전략 발표회에서 자사의 인기 게임「바이오 해저드」를 네트워크 게임화한다고 발표했다.

캡콤은 이 발표회를 통해 2000년 발매할 자사의 게임 PS용「디노 크라이시스 2」(9월 13일 발매)와 플레이스테이션 2용「오니무샤」(11월) 등을 포함한 4개 게임의 발매일을 정식으로 발표했다. 또한 종전과 같은 「멀티 플랫폼」전략을 더욱 강화하여 앞으로 발매할 게임 타이틀은 모든 게임기(돌핀이나 X-BOX도 포함)로 '같은 날, 같은 가격' 에 발매할 것이라고 밝혔다.

캡콤이 발표한 새로운 멀티 플랫폼 전략의 특징은 현재 캡콤이 KDD와 함께 실시중인 '다른 기종간에도 이용가능한 네트워크 서비스(매칭 서비스)' 를 이용할 수 있다는 점이다. 즉, 다른 기종의 유저들이 같은 게임으로 네트워크 게임을 할 수 있게 되는 것이다.

그러나 네트워크 게임 시리즈 제 1탄이 어떤 타이틀이 될지는 아직까지 미정이지만 캡콤 최고의 인기 시리즈인 「바이오 해저드」 시리즈가 그 첫 테이프를 끊을 것이라고 예측되고 있다.

CSK, 자사 주주에게 애완견 로봇 푸치 배포

CSK는 지난 6월 15일, 주주전원에게 세가 토이즈의 대형로봇 푸치 특별 버전판을 선물로 배포한다.

푸치를 받을 수 있는 대상은 3월 31일까지 주주명부에 기재된 최소 단위주주(최소 단위주=100주) 6만 2,239명. 배포시기는 8월 초순으로 예정하고 있다.

이번 푸치의 배포는 CSK의 주주 유대 일환 행사로 동사에서는 이후에도 주주와 더욱 깊은 유대감을 형성할 계획이라고 밝혔다.

푸치는 CSK · SEGA그룹의 세가 토이즈가 발매중인 인기 대형 로봇 애완견으로서 독자적인 사고회로를 탑재하여 풍부한 감정 표현을 하는 장난감이다. 이번에 CSK주주에게 배포되는 것은 뼈다귀를 동봉한 특별 버전판이다.

세가 2작품 E3에서 우수작 수상

세가의 게임 「삼바 데 아미고」와 「젯 셋 라디오」가 지난 5월 미국 LA에서 개최된 E3쇼 「2000 Game Critic Award」에서 우수작품으로 선정되는 영광을 안았다.

「2000 Game Critic Award」는 E3에 출전한 전 2,400개 이상의 타이틀을 북미 메이저 잡지사 편집장들이 심사, 18개 부문을 선정, 시상하는 시상식이다. 세가의 출전 작품 중 「젯 그라인드 라디오(일본용 젯 셋 라디오)」는 가정용 게임에 수여하는 '베스트 오브 콘솔' 부문에, 소닉팀의 「삼바 데 아미고」는 '베스트 오브 퍼즐/퀴즈/코믹게임' 부문에 각각 선정되었다.

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

PRODUCT

드림캐스트 쿨링팬

다른 게임기와는 달리 유난히 발열이 많은 DC. 열을 많이 받아서 DC가 폭발한다거나 하는 일은 없지만 신경쓰이는 것은 사실이다. 그런 사람들을 위한 주변기기. DC용 쿨링팬이 발매되었다. DC에 끼우는 것만으로 모든 설치가 완료되며, 12V의 전원을 필요로 한다(어댑터 동봉). 자신의 DC가 너무 열을 많이 받아 고장이 우려되는 사람에게 권장하는 상품.

문의: 게임본부 701-1667
(주) 센추럴 서플라이 704-1515

게임보이 파워팩

휴대용 게임기중 가장 많이 팔린 게임보이. 하지만 손잡이가 없어 불편하다는 사람도 있을 것이다. 게임보이 파워팩은 충전 기능이 내장되어 있어 간단히 충전할 수 있으며 게임보이의 배터리 대신 사용할 수 있다. 또한 손잡이가 있기 때문에 안정적으로 게임을 할 수 있다는 특징이 있다. 칼라별로 선택할 수 있고, 손잡이 기능 외에도 게임보이 충전지 기능을 가진 실용적인 주변기기로 게임보이와 컬러용이 따로 발매되어 있다.

문의: 게임본부 701-1667 (주) 센추럴 서플라이 704-1515

GB-FM STATION

게임보이에서 라디오를 들을 수 있는 아이템이 발매되었다. 게임보이의 대전 케이블 단자에 접속하면 FM라디오를 들을 수 있다. 크기가 작아서 휴대하는 데에도 무리가 없으며 고급 이어폰이 포함되어 있어 고음질의 FM라디오를 들을 수 있다. 게임보이와 게임보이 컬러 양쪽에서 사용할 수 있으며 "왜 게임보이는 라디오가 안나와?"라고 하시는 분에게 권장한다.

문의: 게임본부 701-1667 (주) 센추럴 서플라이 704-1515

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

VIDIO

시티 헌터

일본 소년 점프에 연재되어 인기를 모았고, 국내에서도 유명한 시티 헌터의 애니메이션이 국내에 발매된다. 매그넘 권총의 명수로 알려진 사립탐정 우수한. 그 실력은 초일류급이지만 여자를 너무 밝히는 버릇이 있어 사건 의뢰는 전부 여자에게만 들어오고, 또한 의뢰인이 미녀가 아니면 상대도 하지 않는다. 어느날 그의 파트너인 사준혁이 마약 밀매 조직에게 살해당하고 그의 여동생 사우리가 새로운 파트너가 된다. 우수한이 여자에게 집적거릴 때마다 방해는 놓는 사우리와 포기하지 않는 우수한. 그렇게 미녀와 결부된 사건이 끊이지 않던 어느 날 수한에게 절정의 미인 나오미가 의뢰를 위해 찾아온다. 그녀는 경찰청의 형사로 검의 명수이지만 무슨 이유인지 수한에게 도움을 청하는데….

MOVIE

다이너소어

제작사: 월트 디즈니　　개봉일: 7월 15일

개봉 첫주 3일간 전미 흥행 박스 오피스 1위를 기록한 월트 디즈니의 새 장편 애니메이션 「다이너소어」가 7월 15일 국내에 개봉된다. 기원전 6,500만년 백악기, 평화롭던 이구아노돈 서식지에 침략자가 등장, 부화직전의 이구아노돈의 알이 전부 짓밟히게 된다. 그런 상황에서 우여곡절 끝에 이구아노돈 알에서 부화된 알라드는 야르, 플리오, 수리, 지니 등 여우 원숭이 가족들의 보호를 받으며 성장한다. 그러던 어느날 알라다가 살던 섬에 거대한 유성이 지구와 충돌하여 대위기가 찾아온다. 알라다와 여우 원숭이 때는 필사의 탈출을 시도하지만 결국 알라다와 야르 가족을 제외하고는 전부 몰살당하고 만다. 천신만고 끝에 육지에 도착한 알라다 일행은 자신들처럼 피난 중이던 수백 마리의 다이너소어 무리를 만난다. 알라다 일행은 피난 행렬에 섞이지만 다이너소어 무리를 이끌던 대장 크론은 알라다 일행의 출현을 탐탁치않게 여긴다. 또한 크론의 여동생 니라가 알라다에게 애정을 느끼자 크론은 더욱 포악스러워지고, 알라다와의 마찰은 점점 커져만 간다.

식스티(60) 세컨즈

제작사: 터치스톤 픽처스　　개봉일: 7월 1일

한 때 자동차 절도의 대도로 통하던 멤피스(니콜라스 케이지)의 동생 킵(지오바니 리비시)은 범죄세계에서 손을 씻고 사라진 형의 뒤를 이어 최고급 스포츠카를 훔치는 일을 하고 있었다. 포르쉐를 훔치던 킵은 경찰의 추적을 받게 되고, 롱비치를 거점으로 범죄 조직을 지휘하는 레이몬드 칼리트리(크리스토퍼 에클리스톤)에게 목숨을 잃을 위기에 처한다. 동생의 목숨을 살려주는 조건으로 멤피스가 칼리트리에게 지시받은 임무는 50종류의 서로 다른 스포츠카를 24시간 안에 훔쳐오는 것. 뛰어난 실력을 가진 멤피스는 49종의 차를 훔치는데 성공하고 마지막 50대의 차를 훔치려하지만 경찰차와 헬리콥터의 추적을 받게 된다. 롱비치의 도심을 아수라장으로 만들며 쫓고 쫓기는 추격전. 하지만 멤피스에게 생각지도 못한 위기가 찾아온다. 도주로가 끊긴 것이다. 고가도로 공사 때문에 끊어진 도로 위에 놓은 멤피스는 뒤따라오는 경찰차를 바라보며 최후의 결단을 내려야하는데….

그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

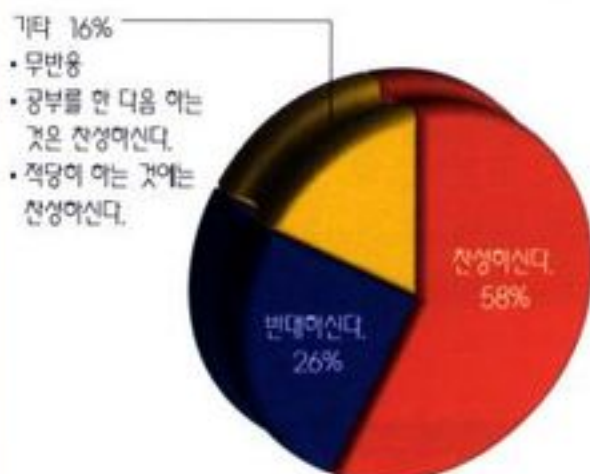
이번 달은 부모님과 게임에 대해 조사해봤습니다.
전체적으로 게임의 인지도가 많이 좋아졌다는 것을 알 수 있었던 통계였습니다.

질문 1

부모님이 게임하는 것을 찬성하십니까?

기타 16%
- 무반응
- 공부를 한 다음 하는 것은 찬성하신다.
- 적당히 하는 것에는 찬성하신다.

찬성하신다. 58%

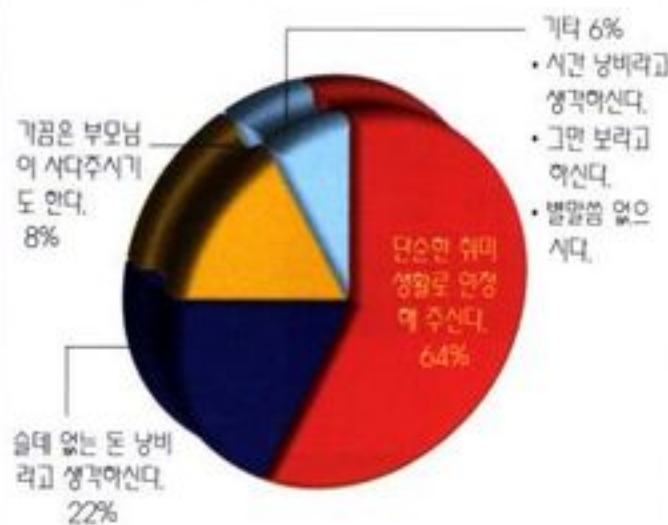
반대하신다. 26%

질문 2

게임잡지를 보는 것에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

기타 6%
- 시간 낭비라고 생각하신다.
- 그만 보라고 하신다.
- 별말씀 없으시다.

가끔은 부모님이 사다주시기도 한다. 8%

단순한 취미 생활로 인정해 주신다. 64%

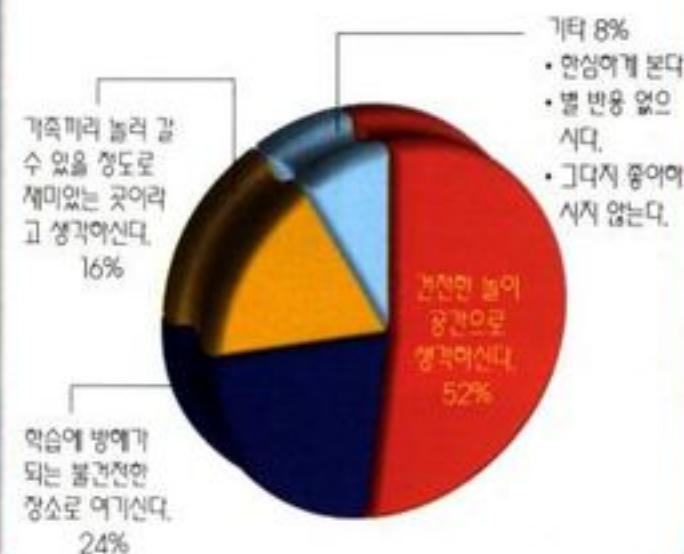
쓸데 없는 돈 낭비라고 생각하신다. 22%

질문 3

부모님께서 게임센터에 가는 것에 대하여 어떻게 생각하십니까?

기타 8%
- 한심하게 본다
- 별 반응 없으시다.
- 그다지 좋아하시지 않는다.

가족끼리 놀러 갈 수 있을 정도로 재미있는 곳이라고 생각하신다. 16%

건전한 놀이 공간으로 생각하신다. 52%

학습에 방해가 되는 불건전한 장소로 여기신다. 24%

질문 4

부모님이 게임을 즐기신다면 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?

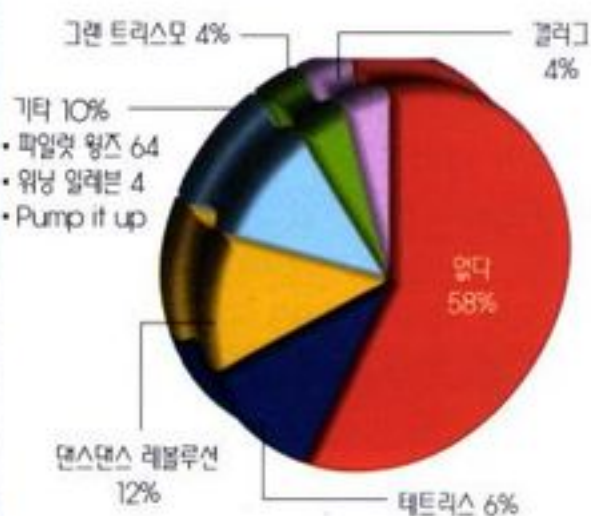
그랜 트리스모 4%

갤러그 4%

기타 10%
- 파일럿 윙즈 64
- 위닝 일레븐 4
- Pump it up

없다 58%

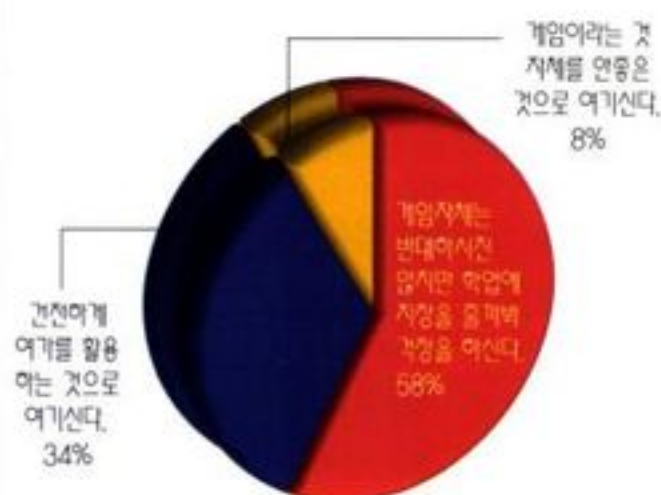
댄스댄스 레볼루션 12%

테트리스 6%

질문 5

자신이 게임을 하는 것에 대하여 부모님은 어떻게 생각하십니까?

게임이라는 것 자체를 안좋은 것으로 여기신다. 8%

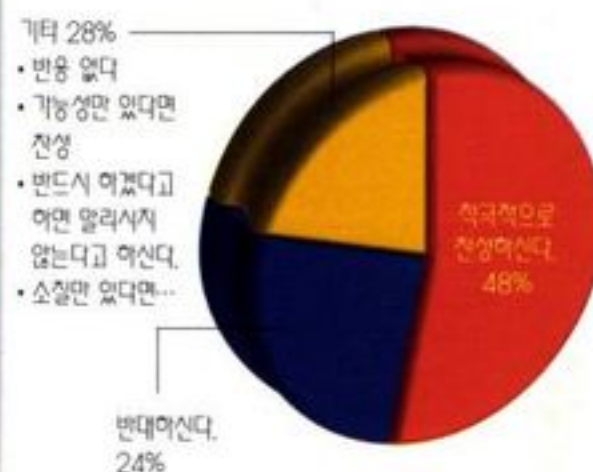
게임자체는 반대하시진 않지만 학업에 지장을 줄까봐 걱정을 하신다. 58%

건전하게 여가를 활용하는 것으로 여기신다. 34%

질문 6

장래에 게임 관련직(개발직, 게임 잡지 기자 등)에 종사하겠다고 하면 어떤 반응을 보이십니까?

기타 28%
- 반응 없다
- 가능성만 있다면 찬성
- 반드시 하겠다고 하면 말리시지 않는다고 하신다.
- 소질만 있다면…

적극적으로 찬성하신다. 48%

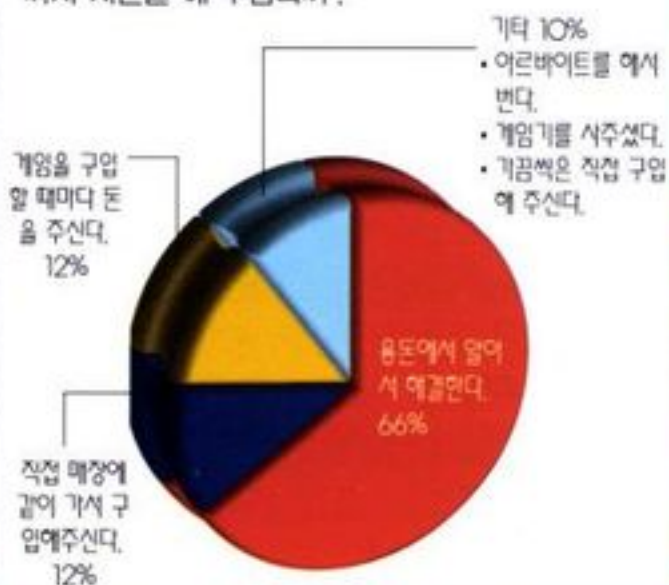
반대하신다. 24%

질문 7

게임생활을 하는데 있어 어느 정도까지 지원을 해 주십니까?

기타 10%
- 아르바이트를 해서 번다.
- 게임기를 사주셨다.
- 가끔씩은 직접 구입해 주신다.

게임을 구입할 때마다 돈을 주신다. 12%

용돈에서 알아서 해결한다. 66%

직접 매장에 같이 가서 구입해주신다. 12%

통계 BOY'S 통계 VOICE

예전에는 게임하면 무조건 반대부터 하시던 부모님들이 계셨는데 인식이 많이 좋아졌는지 '부모님이 게임하는 것을 찬성하십니까' 라는 질문에 58%가 찬성하신다는 결과가 나왔습니다. 특히 가끔 게임잡지까지 사다주신다는 부모님이 16%, 직접 게임 매장에 같이 가주신다는 부모님이 12%로 게임의 인식이 예전과 많이 달라졌다는 것을 알 수 있습니다. 하지만 아직도 게임센터를 유해공간으로 여기는 부모님들이 있어(24%) 많은 아쉬움이 남습니다. 또한 4번 문항의 부모님이 가장 좋아하는 게임에 12%를 DDR이 차지해 DDR의 대중적인 인기를 실감할 수 있었습니다.

Top Game Ranking

플레이스테이션/ 플레이스테이션 2 Top 10

1 슈퍼 로봇대전α

S · RPG/반프레스토/5월 25일/6, 900엔

담당자 멘트

로봇 대전 시리즈 최고의 완성도를 보여준다는 슈퍼 로봇대전α가 압도적인 지지를 받으며 1위에 랭크되었습니다. 아무런 반론을 할 수 없는 완성도에 원래 수많은 고정팬들을 확보하고 있는 게임이니 만큼 어쩌면 당연한 결과였는지도 모르겠네요. 편집부도 이 게임 때문에 상당한 곤욕을 치르고 있답니다. 마감임에도 불구하고 알파를 하느라 원고는 조금씩 늦어지고, 알파에 대한 문의로 전화와 엽서는 폭주하고, 도착하는 공략 리퀘스트는 모두 알파가 점령하고 있으니 그 열기는 당분간 계속될 것 같습니다. 정말 대단한 게임입니다. 그리고 2위에 랭크된 것은 바로 DDR3rd. 국내에서는 펌프에 많이 밀리기는 했지만 절대로 적지 않은 DDR 매니아가 있는 국내, 엄청난 인기를 보이고 있습니다.

2. 댄스 댄스 레볼루션 3rd Mix — 음악게임/코나미/6월 1일/오픈
3. 브레스 오브 파이어 4 -변하지 않는 것- — RPG/캡콤/4월 27일/5, 800엔
4. 아쿵카구아 — 어드벤처/SCEI/6월 1일/6, 800엔
5. 피파 사커 -월드 챔피언십- — PS2/스포츠/EA · 스퀘어/5월 25일/6, 800엔
6. 철권 태그 토너먼트 — PS2/격투액션/남코/3월 31일/6, 800엔
7. 안녕! 우주전함 야마토 -사랑의 전사들- — SLG/반다이/5월 2일/7, 800엔
8. 릿지 레이서 V — PS2/레이싱/남코/3월 4일/6, 800엔
9. 데드 오어 얼라이브 2 — PS2/격투액션/테크모/3월 30일/6, 800엔
10. 올스타 프로레슬링 — PS2/액션/스퀘어/6월 8일/6, 800엔

드림캐스트 Top 10

1 사쿠라 대전

어드벤처/세가/5월 25일/4, 800엔

담당자 멘트

대단합니다. 1위부터 4위까지 전부 새로운 타이틀이 랭크되었습니다. 특히 사쿠라 대전의 선전이 눈에 띄는군요. 오리지널 작품도 아닌 새턴용의 이식작이 정도로 인기가 있을 줄이야 역시 원작이 대단한 만큼 DC에서도 상당히 선전하는 것 같습니다. 다음 근소한 차이로 2위에 랭크된 「렌타 히어로 No. 1」. 렌타 히어로 No. 1이야 메가 드라이브 시절 선풍적인 인기를 얻었던 게임이니 많은 골수팬들에게 지지를 받고 있습니다. 물론 메가 드라이브용을 못해본 사람도 게임 자체의 재미에 이끌려 플레이하고 있고요…. 그 외 3위에 4위에 랭크된 구원의 반과 슈퍼 런어바웃. 특히 구원의 반은 대단한 인기를 얻고 있습니다. 비주얼 노벨이라는 장르 덕분에 국내에서는 비교적 약세를 보이지 않을까 생각했지만 높은 완성도는 언어의 장벽까지 뛰어넘나 봅니다.

2. 렌타 히어로No.1 — A · RPG/세가/5월 18일/5, 800엔
3. 구원의 반 -재림조- — 어드벤처/FOG/5월 18일/5, 800엔
4. 슈퍼 런어바웃 — 레이싱/클라이맥스/5월 25일/5, 800엔
5. 삼바 DE 아미고 — 음악게임/세가/4월 27일/5, 800엔
6. 마벨 VS 캡콤 2 -New Age Of Heroes- — 격투액션/캡콤/3월 23일/5, 800엔
7. 파워스톤 2 — 대전액션/캡콤/4월 27일/5, 800엔
8. 마리오넷 컴퍼니 2 Chu — 어드벤처/마이크로 캐빈/5월 18일/6, 800엔
9. 데드 오어 얼라이브 2 — 격투액션/테크모/3월 16일/38, 99 $
10. 더 킹 오브 파이터즈'99 에볼루션 — 격투액션/SNK/3월 30일/5, 800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 젤다의 전설 -무쥬라의 가면-

액션RPG/닌텐도/4월 27일/5, 800엔

담당자 멘트

이렇다할 순위변화가 없습니다. 결정적으로 일본에서도 발매된 게임이 거의 없으니 변화가 있을래야 있을 수도 없군요. 여전히 1위를 고수하고 있는 것은 「젤다의 전설 -무쥬라의 가면-」. 대단한 작품입니다. 어느 정도 대단한가 하면 3D 멀미와 둔한 방향감각으로 3D 게임에는 절대적인 약세를 보이는 모 담당자도 근성으로 플레이하고 있을 정도니까요…. N64를 가지고 계신…, 아니 게이머라면 필히 해보셔야할 작품입니다. 다음으로 젤다와 함께 인기를 얻고 있는 것은 바로 코나미의 인기 실황 시리즈 최신작 「실황야구 2000」. 편집부 실황야구의 인기가 6에서 2000으로 고스란히 넘어 갔습니다. 하지만 왠지 코나미에서 발매되는 N64용 실황 시리즈는 이것이 마지막일 것 같다는 느낌이 드는 것은 저뿐일까요…?

2. 실황 파워풀 프로야구 2000 — 스포츠/코나미/4월 29일/7, 800엔
3. 별의 카비 64 — 액션/닌텐도/3월 24일/6, 800엔
4. 파워 프로군 포켓 2 — GB/ETC/코나미/3월 30일/4, 500엔
5. 동키콩 64 — 액션/닌텐도/99년 12월 10일/7, 800엔
6. 포켓 몬스터 금 · 은 — GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4, 800엔
7. 이토이 시게사토의 배스낚시 No.1 결정판 — 낚시/닌텐도/3월 31일/6, 800엔
8. 메탈기어 고스트 바벨 — GB/액션/코나미/4월 27일/4, 500엔
9. 마리오 파티 2 — 보드/닌텐도/99년 12월 17일/5, 800엔
10. 슈퍼로봇 대전 64 — S · RPG/반프레스토/99년 10월 28일/7, 800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 2000년 6월 1일 ~ 6월 25일
■ 조사방법: 게임파워 00년 7월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 PUMP IT UP O.B.G

음악게임/안다미로

담당자 한마디
펌프의 인기는 식을줄 모르는 것 같습니다. 조금 식을 것 같기도 하더니 3rd의 발매로 다시 불타오르기 시작했으니…. 현재 국내의 게임센터는 게임센터가 아닌 펌프장이라고 해도 어울릴 정도로 펌프의 비중이 날이 갈수록 커지고 있습니다. 과연 이 인기가 언제까지 계속될지 흥미롭군요. 하지만 그 음악게임의 열풍속에서도 당당히 2위에 랭크된 게임이 있습니다. 바로 「메탈 슬러그 3」. 조용히 발매되어 언제부터인가 게임센터에 조금씩 깔리기 시작하더니 이제 어지간한 게임센터에는 한 대씩은 있을 정도입니다. 역시 격투액션이나 음악게임 보다 진득하게 앉아서 할 수 있는 액션게임도 나름대로의 매력이 있다고 생각합니다.

2 메탈 슬러그 3
액션/SNK

3 마벨 VS 캡콤 2 -New Age Of Heroes-
격투액션/캡콤

4 길티기어 X
격투액션/아크 시스템 웍스

5 사일런트 스코프
액션/코나미

6 데드 오어 얼라이브 2
격투 액션/테크모

7 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악게임/코나미

8 삼바 DE 아미고
음악게임/세가

9 드럼 매니아
음악게임/코나미

10 철권 태그 토너먼트
격투액션/남코

기대 소프트 Top 10

1 파이널 판타지 9

PS/RPG/스퀘어/7월 7일/6,800엔

담당자 한마디
역시 1위와 2위의 순위는 변하지 않았습니다. 여전히 1위를 고수하고 있는 것은 파이널 판타지 9으로 발매일은 얼마 안남긴 시점에서 정보가 공개될수록 그 기대도는 한없이 높아지고만 있습니다. 이미 예약만으로 100만 돌파했다고 하던데…. 이 정도 페이스로만 가면 PS에서 가장 많이 팔린 게임 베스트 1, 2, 3위를 파이널 판타지 시리즈 3개가 차지하는 것도 무리는 아닐 것 같습니다(현재 1위는 FF8, 2위는 FF7입니다). 7월 7일 발매니 조금만 더 기다려 봅시다. 2위를 차지한 드래곤 퀘스트 7은 파이널 판타지와 마찬가지로 골수팬과 RPG 팬들에게 절대적인 기대를 모으고 있습니다. 이번에는 발매연기도 없을 것 같고… FF9의 발매일이 앞당겨 졌으니 판매량에 지장을 받을 일도 없고, 7월과 8월 연속해서 발매되는 초특급 RPG에 유저들은 즐거우시겠습니다.

2 드래곤 퀘스트 7 - 에덴의 전사들 -
PS/RPG/에닉스/8월 26일/6,800엔

3 메탈기어 솔리드 2 -SONG OF LIBERTY-
PS2/액션/코나미/2001년/미정

4 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/2000년/미정

5 오니무샤
PS2/캡콤/미정/11월/미정

6 바이오해저드 0(제로)
N64/어드벤처/캡콤/미정/미정

7 사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가-
DC/어드벤처/세가/가을/미정

8 스캔들
PS2/어드벤처/SCEI/6월 29일/6,800엔

9 그랜디아 2
DC/RPG/게임아츠/8월 9일/5,800엔

10 센티멘탈 그래피티 2
DC/어드벤처/NEC 인터채널/7월 29일/6,800엔

프리 랭킹 -게이머가 선정한 베스트 게임송- Top 10

1 Eyes on me

파이날 판타지 8 엔딩(vocal mute) & 삽입곡

담당자 한마디
이번달 프리 랭킹은 게이머가 뽑은 게임 베스트 송으로 꾸며보았습니다. 역시 제 14회 일본 골든 디스크 대상을 수상한 Eyes on me가 당당히 1위를 차지하였습니다. 애니메이션 오프닝의 분위기보컬 송으로 원래 이미지보다 200% 곡이 좋게 들린다는 테일즈 시리즈의 곡들도 나란히 2, 4위에 랭크되어 있군요. 장중하고 무거운 분위기의 게임 뮤직과는 달리 감미로운 분위기의 엔딩 보컬곡이 인상적인 I am the wind도 3일안에 꼽히고 있습니다. 많은 사람들이 흥얼거리는 슈퍼 로봇 대전의 로봇들이다의 주제곡은 어디까지나 애니송이기 때문에 전부 제외되었고 오리지날 곡들도 랭크인에는 실패하여 '정말 좋은' 곡으로는 자리잡지 못한 것 같아 아쉽습니다. 의외로 음악으로 승부하는 음악게임의 음악들이 딱 두 곡 밖에 없는 것도 의외의 결과라 할 수 있겠습니다. 전체적으로 RPG의 비중이 높으며 연애 시뮬레이션 게임으로 유일하게 북으로가 랭크된 것도 눈에 띄는 부분입니다.

2 夢は終らない(꿈은 끝나지 않아)
테일즈 오브 판타지아 오프닝 곡

3 I am the wind
악마성 드라큐라 월하의 야상곡 엔딩곡

4 夢であるように(꿈인 듯이)
테일즈 오브 데스티니 오프닝 곡

5 Song of mana
성검전설 레전드 오브 마나 오프닝 & 엔딩(another ver.)

6 Butterfly
댄스 댄스 레볼루션 삽입곡

7 Small of two piece
제노기어스 엔딩곡

8 夢で終らせない(꿈으로 끝낼 순 없어)
바이오해저드 엔딩곡

9 北へ(북으로)
북으로 오프닝 & 엔딩(vocal mute)

10 STAY
Ez2DJ 삽입곡

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 리뷰에 붙어 있는 强占!란에는 그 리뷰어가 느끼는 게임 최대의 장점을 한 마디로 서술하여 게임의 장점을 한 눈에 파악할 수 있도록 하였다. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말자. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

드디어 게이머들의 계절, 여름이 돌아왔다. 여름을 맞이하여 드디어 화려하게 등장하는 각종 소프트들. 그 선봉에는 5월 후반기에서 넘어온 「슈퍼로봇대전 알파」가 있었으며 6월 1일부터 말일에 이르기까지 소프트가 골고루 공급되어 게이머들을 기쁘게 하고 있다. 잡식성 게이머들에게는 돈도 깨지고 시간도 깨지는 즐거운 비명을 외치는 한달이 될 듯. 일단 자신의 취미에 맞는 게임부터 각개 격파해 나가자.

10 지갑에서 나가는 소프트 정가와 그것을 구하러 돌아다니는 노력조차 아깝지 않다. 절대 구입하도록.
9 망설이지 말고 구입하자. 후회할 일은 거의 없을 것이다.
8 흠잡을 데 없는 게임이지만 개인적인 차이가 반영될 수 있다.
7 보통 이상은 된다. 적어도 사흘 이상 당신을 즐겁게 할 것이다.
6 예의상 플레이해주는 것은 나쁘지 않다.
5 구입을 하기 전에 빌려서 플레이해보고 구입을 심사숙고 할 것.
4 이미 당신이 가지고 있는 게임들이 이 소프트보다 재미있을 것이다.
3 다른 사람의 플레이담을 듣는 것만으로도 충분하다.
2 소프트 이름을 들은 것만으로 충분하다. 그나마 오래 기억하지 않아도 좋다.
1 이 작품이 발매된 날은 공포의 대왕이 강림한 날과도 같다.
0 이 소프트의 존재자체를 모르고 지나쳐주기 바란다.

곰됴이당/ 紳士됴이

곰됴이와 紳士양당의 합체 캐릭터. 곰됴이와 紳士양당이 파이널 퓨전으로 인해 막강한 실력을 자랑하는 게임 마스터로 변신한다. 합체 순서를 바꿈으로서 紳士됴이로 변신한다 (From 슈퍼로봇대전 알파 용호왕&호룡왕).
곰됴임당 상태에서는 철권을 잘하며, 紳士됴이 상태에서는 드럼매니아 초고수로 변신한다. 가끔 서로 위쪽에 합체하겠다고 싸우는 것이 큰 문제점···.

GO, GO, GO! : 격투액션, 재밌는 거
Speciality : 철권, 드럼매니아

떠돌이

게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 음악 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO, GO, GO! : 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나 USA, 드래곤 퀘스트 5, 엘리베이터 액션

원고 마스터 K

언제인가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경외감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데···. 감정의 상태에 따라 플레이할 게임을 찾아 나서기도 한다. 그가 주는 점수는 절대적인 것이 아니라서, 지난 달의 10점이 이번 달의 8점보다 못한 경우도 있는 것이다. 사회적 현상을 떠나 그것은, 어디까지나 개인적 점수랄까.

GO, GO, GO! : 액션, 사파 RPG, 어드벤처
speciality: 에스프레이드, VF3, FF8, 다이사이드 3

소년 X

게임이란 매력이라 생각하는 사람. 그래픽 사운드 스토리 연출 모두 아무리 멋져도 게임 자체에 매력을 느끼지 못하면 거들떠보지도 않는다. 중후한 판타지 분위기를 사랑하며, 손에 들러붙는 게임을 좋아한다. 같은 이유로 조작감이 조금이라도 떨어지는 게임에는 높은 평가를 내리지 않기도··· 게임을 결코 가볍게 즐기는 일없이 하나에서 열까지 공부하고 연구하고 파고들며 힘내는 타입.

GO, GO, GO! : 매력만 있으면 OK
Speciality: 오우거배틀 시리즈, VF8, DOA2

A. DDR 3rd MIX

PS/코나미/음악게임/6월 1일

9 · 强占! 다이어트하고 싶을 때 최고!(곰됴임당)

몸무게가 꽤 나가는 본인으로서는 다이어트 모드가 추가된 것이 가장 기쁜 점이다. 한판을 뛰었을 때 얼마나 칼로리를 소모했는가를 각종 음식물에 비교하여 알 수 있기 때문에 다이어트용으로는 그만이다. 하지만 좌절한 점은 의외로 소비되는 칼로리가 적다는 것(SSR 원더랜드를 뛰고 나니 땅콩 3개 먹은 것과 같은 칼로리였다)···. 밥 한그릇 정도의 칼로리를 소비할 정도의 다이어트를 원한다면 두발로 방방 뛰는 족보가 많은 곡을 오랜 시간 플레이하는 것이 좋다. PS용만의 신곡이 4곡 추가된 것도 특징이다. 오락실에서 야스런 가사로 인기를 모았던 「Do it all night」의 「E-rotic」의 신곡도 추가되었다. 단점은 국내 아케이드 버전에서 추가된 국내가요가 없다는 것···. 연습하고 싶었는데···.

8 · 强占! 에어컨 또는 선풍기를 옆에 두고 플레이 가능

약간의 발매 연기를 거쳐 발매된 DDR 3rd. 역시 완벽이식이라는 인상이 강하다. 게다가 초보자들도 쉽게 접할 수 있도록 배려한 부분도 눈에 많이 띈다. 하지만 PS버전만의 오리지널리티는 약간 떨어진다고 할 수 있다. 전작들처럼 눈에 띄게 바뀐 부분이나 추가된 부분이 없기 때문이다. PS의 전용컨트롤러를 사용해 SSR을 플레이할 경우 장판이 심하게 요동쳐 되려 재미가 반감되는 느낌도 없잖아 있다. 그밖의 부분은 전작의 경우와 크게 다른 것 같지 않다. 뜨거운 이 여름. 이열치열로 더위를 벗어날 때 사용하는 것도 좋은 방법일 듯(체중감량은 확실히 된다).

7 · 强占! OST로 활용할 수 있다

시리즈라고 하지만 리버전 정도이므로 새로운 곡들이 늘어났다고 생각하면 좋겠다(그렇지 않다고 생각하는 사람도 없겠지만). 역시 여러 플레이어들의 관심사는 SSR. 본인이 직접 뛸 재간이 결코 되지 않는지라 주변인들의 평을 들어 본 결과 확실한 고정장치가 필요하다는 평이다. 국산 댄스게임들이 2D배경을 사용하여 음악과 맞는 이미지를 전하려는 것에 비해 여전히 3D의 현란한 배경으로 흥을 돋구고 있다(하지만 역시 캐릭터의 디자인과 움직임이 귀여운 것은 두말 할 것 없다). 유치하지 않을 정도의 직관성을 가진 족보도 매력적. 역시 DDR을 즐기던 사람이라면 부담 없이 구입해서 즐길 수 있다. 다만 국내 업소용에 특별히 추가된 국내 가요가 PS판에는 없는 것은 당연한 일이므로 참고하자.

6 · 强占! 정통 댄스게임의 새로운 버전

항상 음악게임이 나오면 가총 이식을 노려 아케이드에서 컨슈머로의 돈벌이를 노리는 코나미는 이번에도 어김없이 서드를 PS로 내놓았다. 이제 댄스게임의 게임성은 새삼 이야기 해보았자 의미는 없으리라 생각한다(이미 많은 사람들이 충분히 인식하고 개인들이 각자 판단할 수 있는 문제이기 때문이다). 단지 PS용 서드의 가장 커다란 문제점은 아무래도 가정용으로는 그다지 적절치 않은 이식이었다는 것. SSR의 일진광풍과도 같은 족보와 움직임을 고정이 힘든 발판으로 소화하려 했다는 것이 애초부터 문제가 있다. 다이어트를 위한 칼로리 보정도 전혀 의미가 없고···. 그냥 오락실 가자.

B. 슈퍼로봇대전α

PS/반프레스토/시뮬레이션/5월 25일

·强占! 기가 막힌 패러디 스토리(곰도임당)

필자는 처음 알았다. 타이탄 캐논이 발로 쏘는 것이란 걸…. 그만큼 애니메이션에서 로봇의 실제 동작을 그대로 만들어 놓은 것이 매력적인 슈퍼로봇대전 알파. 공략 때문에 필자들과 함께 두 번 클리어 하면서 느낀 점이라면, 예전 시리즈의 억지로 끼워 맞춘 스토리에 비하면 스토리면에서 엄청난 발전을 했다는 것이다. 원작을 아는 게이머라면 정말 10분간 배잡고 웃어야 할 정도의 패러디도 나온다. 단, 외계의 적에 대항해 지나친 지구권 협동단결 스토리로 끌고 간 것은 약간 불만(샤아와 아무로의 사이는 왜 이리 좋은거냐). 복선을 많이 깔아놓았기 때문에 슈퍼로봇대전 알파 2나 슈퍼로봇대전 베타를 기대해 볼만하다. 깎은 1점은 쉬워진 난이도 때문이며, 또한 더 재미있는 슈퍼로봇대전 시리즈가 나오길 빌면서 남겨놓는 것이다.

·强占! 잘 만들었다

전체적인 완성도가 상당히 높은 작품이다. 우선 그 많은 내용의 스토리를 어색하지 않게 섞어 놓은 스토리 라이터에게 경의를 표하는 바이다. 조금 우스운 이야기가 된 느낌도 없잖아 있지만 그래도 재미있게 플레이할 수 있다는 것에 감탄에 감탄을 반복한다. 게임의 로딩 속도 문제는 개개인마다 차이를 느끼겠지만 조금 긴 로딩을 감수하면 높은 퀄리티의 전투 동영상이 기다리고 있으니 적어도 본전치기 효과는 있다. 또 G 제네레이션 시리즈에서 호평을 받은 전투 스킵 모드가 첨가되어 플레이시간이 많이 단축된다는 것 또한 장점. 이래저래 장점밖에 눈에 띄지 않는 그야말로 대작이라고 할 수 있다. 하지만 왜 진작 이렇게 만들지 않았을까 화가 나기도 하는데 그건 본인뿐만의 생각은 아닐 듯하다.

·强占! 높은 완성도

전투시에 로봇들의 움직임이 나와주어서 어떤 방법으로 공격하는지 확실히 이해(?)하기가 쉬웠다. 대부분의 로봇들에 대한 지식이 없던 그에게는 대단히 고마운 일. 어느 정도 사양이 갖추어진 PC가 있다면 최근 여기저기서 구할 수 있는 모 에뮬레이터를 이용하여 한결 쾌적하게 즐길 수 있다. 초반부의 난이도는 낮지만, 60화가 넘어가면서 나오는 HP로 밀고 당기는 싸움은 현기증이 날 정도였다(결코 직접 플레이하지 않았다). 제한없이 박력있는 마지막을 원했던 사람에게는 반가운 전투일 듯. 오히려 아기자기함이 있었다면 맥이 빠지지 않았을까 생각한다. 전투 스킵이 되어서 지루한 반복실행을 견디는데 도움이 된다. 여러 작품의 스토리를 합치고 로봇들의 밸런스를 맞춘 제작진에게 경의를 표한다.

·强占! 눈요기 OK!

작품의 믹스로 인한 영향이 상당히 커진 구석이 여기 저기 띈다. 간단한 예로 마크로스가 새로이 참전하면서 즈사의 미사일 발사 궤적이 발키리 스타일로 변한 것 등(하지만 훨씬 멋있다). 많은 사람들이 우려했던 로딩 시간은 슈퍼 로봇 대전 F와 비슷한 수준이어서 참지 못할 수준은 아니다. 3차에서 보여주었던 환상적인 난이도는 점차 하강추세로 돌입하나 했더니 이제는 막히는 미션이 전혀 없이 쾌적하게 클리어가 가능하다. 하지만 원래 어렵게 전략 어쩌고 생각하면서 하는 게임이 아니라서 오히려 이렇게 생각없이도 멋들어진 전투신을 감상하면서 척척 클리어할 수 있는 편이 낫다고 본다. 전반적으로 보통 작품 이상.

C. 사쿠라 대전

DC/세가/어드벤처/5월 25일

·强占! 아무 생각 없어도 OK(紳士됴이)

새턴을 가지면 한번씩 해본다고 했던 게임이지만 솔직히 말하여 처음이다. 새턴 때에는 해보려고 했지만 가세가 기울고 천둥번개를 동반한 폭풍이 집 근처를 습격하여 도저히 할 수가 없었고 DC판을 생판 처음으로 해보았다. 결론부터 이야기하면 그래픽도 좋고, 성우 연기도 좋고, 게임은 약간 지겹고…(왠지 스테이지가 전부 똑같은 느낌을 준다). 새턴시절부터 재미있을 거라고 예상했지만 요즘 텍스트 중심 게임이 조금 지겨워지던 차라 약간 루즈한 느낌이 들었다(하지만 그것을 빼면 좋았다). 게임성보다는 일러스트와 분위기로 승부하려는 것이 차라리 사운드 노벨로 나왔으면 어땠을까 하는 느낌도 받으니 문제다. 첫, 가볍게 하려면 가볍게, 무겁게 하려면 무겁게 할 수 있는 수작이다(훗. 하지만 결정적인 이유는 15세 이하 캐릭터가 있기 때문이다-紳士임당. 훗, 하지만 결정적인 이유는 곰인형이 나오기 때문이다-곰됴이).

·强占! 로딩이 없다

DC용의 특징이라면 그래픽이 조금 더 깔끔해졌다는 것 정도랄까? 추가된 부분이라든지 특별한 서비스가 별로 없어 아쉬움을 금치 못한다(오마케 디스크가 추가되기는 했지만). 또 VGA박스를 지원하지 않아 깔끔한 그래픽을 볼 수 없다는 것도 단점(꽁수를 쓰면 사용할 수 있기는 하다). 하지만 게임 진행 중 느닷없이 나오는 LIPS만큼은 상당히 신선했다. 또한 전체적으로 게임의 템포가 좋아졌기 때문에(특히 전투에서의 세이브라던가 돌아오기 커맨드 등) 이것으로 스피디한 게임 진행이 가능해졌다. 게임의 가치로 판단할 때 소장용의 가치는 있을 듯….

·强占! 더욱 깨끗해진 화면과 소리

SS판에서 어딘가 어거지로 들어간 듯한 느낌의 최종화에 대한 보완이 있을 줄 알았건만 없었다. 어색하다고 느끼는 사람이 많았지만 나름대로 완성된 스토리였던 모양이다. 동영상 부분의 움직임이 부드러워졌지만 풀 스크린이 아니라는 점은 여전히 아쉬운 점이다. CD 두 장이었다는 용량이 GD 두 장으로 고스란히 옮겨졌으며, 보너스로 시리즈 3편 예고가 수록된 GD가 있다(1, 2의 프로모션 영상도 있다). 또 VMS를 통해 현재 상태를 알 수 있어서 편하다. 게임 내용으로 말하자면 이미 잘 알고있는 사람이 대부분이겠지만 어드벤처를 기반으로 한 다양한 미니게임, 시뮬레이션 전투, 약간의 수집벽을 자극하는 포스터 등이 특징이다. 화면도 깨끗해지고 로딩도 줄어든 덕에 게임 진행 템포가 빨라 시원하다. 원작을 못해봤다면 구입하라. 원작을 소장할 정도였더라도 구입하라. 원작을 분실했어도…구입해야 하지 않을까. 아쉽게도 VGA박스를 정식으로 지원하지 않는다.

·强占! 깔끔한 캐릭터

후지시마 코스케 원안의 캐릭터가 일단 외관적으로는 가장 눈에 띈다. 장르 구분을 하자면 어드벤처로 보아야 하는데 이유는 일단 전투는 S · RPG적인 전략적인 전투이지만 그 전략이라는 것이 로봇대전 보다도 간단하며 엔딩에 관련된 거의 모든 선택은 어드벤처 파트에서 이루어지기 때문이다. 어드벤처 게임에 S · RPG전투가 부록으로 포함되어 있다고 생각해도 좋다. 한정판에 포함된 주 내용물은 GD와 VM. 국내에서 구하기 어려운 수고에 비하면 얻을 수 있는 만족감은 그렇게 크지 않다(하지만 VM은 상당히 예쁘장하다. 팬들을 좋아하게 되어있다). 데이터 특전등을 노렸으면 하는 아쉬움이 남는 부분.

D. 렌타 히어로

DC/세가/액션 어드벤처/5월 25일

·强占! 추억의 게임이 B급 취급받는 슬픔을 맛볼 수 있다(紳士됴이)

이전 메가드라이브 시절, 슈퍼패미컴이 등장하기 전(아니면 초창기). 일본어도 제대로 못 읽는 중학생이었던 본인이 당시에 몇 번씩 클리어하며 즐겼던 「렌타 히어로」. 당시에는 이 게임이 세간에 별 호응을 얻지 못한 이유를 도무지 이해할 수가 없었다. 그리고 이제 와서는 자신들의 게임을 B급이라고 치부해버린 제작사에게 화가 치민다. 그 게임을 좋아하는 팬을 물 먹일 셈이냐? 추억에 잠기는 것은 이쯤하고 간단하게 게임에 대해 '주관적으로' 평가해 보겠다. 시대의 흐름에 따라 도트가 폴리곤으로 바뀌고 스토리와 전투에 약간 변화가 있다지만 그래도 렌타 히어로는 렌타 히어로다. 이 게임의 재미는 현대적 분위기를 배경으로 소박한 심부름에서 거대한 조직소탕으로 이어지는 '깊이없는' 스토리라 하겠다. 그리고 중간중간의 전투는 지루함을 덜어주는데 일익을 담당한다. 사실 웬만한 명작보다 재미있는 게임. 그냥 조용히 추천할 뿐이다.

·强占! 미션 클리어형으로 쉽게쉽게 즐길 수 있다

히어로를 빌려라! 라는 독특한 이름에서부터 범상치 않은 게임임을 알 수 있다. 깔끔한 그래픽에 다이나믹한 캐릭터들을 보고 있으면 화려하다는 느낌을 가장 먼저 받는다. 하지만 사방에서 쏟아져 나오는 적을 막기엔 어떻게 보면 주인공이 좀 약한 느낌이 든다. 왠지 일본식 게임성이 부각되기보다는 미국식 게임성이 짙은 게임. 임무가 제법 여러 개 준비되어있다는 것도 매력 중 하나다. 아쉬운 점이라면 성우 지원이 없어서 게임의 몰입도가 그만큼 감소한다는 것이다. 메인이 되는 캐릭터들의 성우만 사용했더라도 게임의 몰입도를 올려줄텐데…. 잘 만든 게임이지만 뭔가 부족하고 어색하다는 느낌을 지울 수 없는게 참 아쉽다.

·强占! 일본의 김국환 카게야마 히로노부 열창

이것은 그다지 높은 퀄리티의 게임이 아니라고 할 수 없다. 세가가 말했듯이 초일류의 B급 게임이란 것은 분명 사실이다. 음성도 안 나오고 아날로그 스틱이 아니라서 조작감도 그리 높지 않고 간단한 콤보와 형편없이 낮은 난이도. 그런데도 도처에는 온갖 패러디와 코믹 대사, 대충 대충 만들었다는 듯한 이름들이 난무한다. 가만히 아무런 생각없이 하고 있노라면 어느새 몰입하게 되는 게임. 한 두어번 깨게 되면 누가누가 더 빨리 클리어하나를 잴 것만 같은 비중도도 낮은 게임. 미련없이 한번하고 마는 게임이라는 것도 강점이라면 강점일 수 있을까? 개인적인 불만이 있다면 주제가가 흘러나오는 오프닝 부분에 가사가 자막으로 멋지게 떠주었으면 더욱 더 임팩트가 있었을텐데 하는 아쉬움이 남는다. 산요 네오 알카라인 건전지. 대체 얼마나 좋길래 게임 안의 사람들이 다들 산요 산요 하는 건지. 아무튼 세가 게임이다.

·强占! 히어로물임을 몸으로 느낄 수 있는 오프닝 곡

제목부터 렌타 히어로더니, 역시 히어로물이었다. 모든 것이 리얼타임으로 처리되는 화면은 대단히 보기 좋았지만, 연속적이면서 제멋대로인 앵글 전환이 보는 눈을 지나치게 피로하게 한다는 데 1점 감점. 다채로운 임무가 부여되고, 이 중 수행할 임무를 선택하여 게임을 진행해 나간다는 구성은 대단히 매력적이다. 게다가 이 임무라는 것들이 결코 만만한 것이 아니어서, 러브레터 한 장을 전달하러 온 동네를 다 쑤시고 다녀야 겨우 전해줄 수 있을 정도. 콤보 선택이라는 개념을 도입한 전투는 나름대로 재미있지만, 그것도 처음뿐이다. 무엇보다, 도무지 감정이입은 생각조차 할 수 없으며, 진행하면 할수록 게임이 산만하다는 느낌을 지울 수 없다. 게다가, 아날로그 컨트롤러에 대응하지 않는 것은 어떤 이유에서인가!

파워 나침반

E. 구원의 반 -재림조-

DC/포그/비쥬얼 노벨/5월 18일

F. 실황 파워풀 프로야구 2000

N64/코나미/스포츠/4월 29일

MIDIST

한마디로 말하면 연출을 즐기는 게이머. 연출을 중시했다고 해도 그저 화려한 것만을 바라는 것이 아니라, 제한된 폭을 얼마나 극복했는가, 남들의 생각이 미치지 못하는 부분까지 미묘하게 표현했는가에 많은 점수를 주며 그 게임에 빠져 버린다. 예를 들어 남들은 전혀 신비롭게 생각하지 않는 실황 투수의 와인드업을 보며 박장대소…, 최근엔 실황 시리즈에서 헤어나지 못하고 있다..

GO, GO, GO!: 2D전반, 음악게임, 스포츠 게임

Speciality: FF4, 실황 시리즈

E. · 强点! 일본어 학습의 의지를 만들거나 없앨 수 있다

스토리상으로 뛰어나다고는 하지만 스토리를 제대로 이해할 수 있는 언어적 기반이 없다면 아무런 구입의 가치를 얻지 못할 것이다. 자신을 한번 돌아보자. 월간 게임지의 루트공략이나 통신의 대사해석이 없어도 게임을 플레이해 나가며 엔딩(뭐 배드 엔딩이라도 상관없다)에 도달, 그 스토리를 이해할 수가 있는가? 그렇지 못한 사람이라면 절대로 구입할 생각조차도 하지 말자. 절대로 이 게임은 공략집으로 플레이하는 게임이 아니라는 것을 다시 한번 강조하고 싶다. 정 내용이 궁금하다면 게임을 사지말고 위에서 말한 공략들을 찾아서 훑어보도록.

6

F. · 强点! 보다 현실적인 야구 게임, 게다가 N64용 실황

스포츠 게임이면서 데이터 게임, 그리고 심리전의 극을 보여주는 대전 게임이 바로 이 실황 시리즈이다. 이번 작품에 오면서 제한된 범위 내에서의 현실성을 더욱 높이 살리기 위해 노력한 흔적을 곳곳에서 살펴볼 수 있다는 것이 가장 큰 즐거움. 투구궤적의 변화, 투구폼의 변화, 수비범위의 변화, 볼스피드 조정 등등, 점점 긴장감 넘치는 게임이 되어간다. A, B, C 시스템으로 선수의 능력치를 구분해 놓은 것은 지난 작품과 같지만 그 구분이 전작보다 더 엄격해 졌다는 것이 눈에 띈다. 즉 선수간의 능력차이가 확실히 드러나기 때문에 전략과 연구를 더 필요로 한다. '즐기고 있다'라는 것을 확실하게 표현하는 수작. 난 실황을 좋아한다. 그 중에서도 3D스틱을 가장 제대로 활용하고 있는 N64의 실황 야구를 좋아한다. 줄 수 있는 점수는 하나뿐이다.

10

防塵

번데와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 「폭넓은 게임 생활」보다는 「좁고 깊은 게임 생활」을 선호하는 타입으로 날이 갈수록 폭이 좁아지고 있다. 많은 사람들이 '당연히'라고 말하는 대작 타이틀을 '어째서?'라고 반문하며 걷어 차버리는 비정함도 지니고 있다. 같은 게임을 여러번 플레이하여 게임을 하지 않고도 머리 속에서 장면들을 그려내며 안정을 취하는 특이한 휴식법에 심취해있다. 의외로 귀여운 캐릭터를 매우 좋아한다.

GO, GO, GO!: 어드벤처, 퍼즐

Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5

E. · 强点! 혼을 자극하는 웅장한 사운드

각 시대를 넘나드는 스토리 흐름에 따라 현대어부터 헤이안 시대 고어에 이르기까지 모두 독파하지 못하면 참맛을 느낄 수 없다는 국내에 있어서의(하지만 요즘 일본 젊은 층에서도 고어는 잘 모른다고 한다) 치명적인 단점을 제외하면 흠잡을 것이 없다. 장르와 스토리에 충실한 엄청난 텍스트 분량과 세이브 시스템(참고로 30블록), 그리고 최고로 중요한 스토리와 그래픽, 사운드의 조화가 너무도 절묘하여 플레이하는 시간이 지나면 지날수록 게임에서 손을 놓기 어렵게 하는, 요즘 게임에서 좀처럼 찾아보기 힘들었던 '중독성'을 지니고 있다. 단 플레이 시간이 너무 길어 두 번째 플레이할 때부터는 스킵을 사용할 수밖에 없기 때문에 깊이 있게 여러 번 플레이하기는 무리가 있다.

9

F. · 强点! 누가 실황 시리즈가 다 똑같대?

N64로 발매된 실황 6와 다른 것은 팀 데이터와 선수 모션, 실황 대사 약간 추가…라고 생각하는 당신! 6와 2000을 조금만 플레이해보면 전혀 다른 게임이라는 것을 금방 알 수 있다. 일단 홈런을 치기가 매우 어려우며 1-2루간, 2-3루간 수비 범위가 눈에 띄게 좁아졌다. 또한 외야 수비에서 좌중간과 우중간도 잡기가 힘들어 공격형 야구로 전환된 듯도 하지만 상대적으로 홈런을 치기가 더 힘들어져서(파워가 좋은 캐릭터들이 줄어들었다) 공수의 전체적인 밸런스가 매우 향상되었다. 5의 타고투저 현상, 6의 투고타저 현상이 동시에 해결되었다고 볼 수 있는 작품. 과연 야구 게임의 최고봉이다. 페넌트레이스를 위하여 컨트롤러 팩과 함께 사라. 보너스 한가지, 드라마틱 페넌트 모드에서 요미우리 자이언츠를 골라 2군 선수에서 투수를 보강하면 정민철이 등장한다!

10

나치스

게임의 겉모습만을 가지고 섣불리 판단해버리는 실수를 저지르기도 한다. 하지만 나중에 직접 플레이를 하면서 재미를 느끼는 경우가 많기 때문에 결과적으로는 남들보다 한 걸음 이상 뒤처진 플레이를 하게 된다. 대전 격투, RPG 종류의 게임과 심각성이 덜한 시뮬레이션 게임을 주로 하고 있다. 한편, 플레이해온 게임 중에서 연애물이 꽤 큰 비중을 차지하고 있다는 것으로서 이 게이머의 성향을 쉽게 점쳐볼 수도 있다…. 여전히 독일 본토와는 직접적인 관계가 없지만 독일 국적을 가진 게임 캐릭터에는 애착을 갖기 위해 노력 중.

GO, GO, GO! : 대전 격투, RPG, 간단한 시뮬레이션

Speciality: 스트리트 파이터 시리즈, 두근두근 메모리얼

E. · 强点! 분위기를 한층 더 살려주는 일러스트와 사운드

일본의 이러한 비주얼 노벨류의 게임에 있어서의 가장 큰 문제는 역시 언어 문제. 일본어에 익숙하지가 않은 사람들에게는 거의 의미가 없는 무료한 게임이 될 수도 있다는 위험성이 있다. 게다가 일본의 옛날 시대와 관련이 있는 내용이다 보니 어려운 말투도 가끔씩 등장하여 더욱 곤란에 빠질 수 있다. 하지만 내용을 알 수만 있다면 그 심오한 스토리에 깊이 빠져들기 쉬운 작품이기도 하다(다른 비슷한 게임들도 마찬가지겠지만). 특히 이 게임에서 가장 인상깊은 부분은 바로 사운드. 그 퀄리티 높고 분위기 있는 사운드는 나중에 사운드 테스트에서 따로 듣고 싶을 정도로 듣기 좋다. 게다가 잔잔한 일러스트도 분위기 조성에 한 몫을 담당하고 있다. 결국 책으로 그냥 읽기만 하는 소설들과는 또다른 멋을 느끼는데 충분히 기여한다.

8

F. · 强点! 역시 아기자기하면서도 호쾌한 재미

파워풀 프로야구도 벌써 2000에 다다랐다. 전체적인 게임의 모습은 전에 나왔던 시리즈들과 별로 차이점이 없지만 실제로 해보면 뭔가 다르다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 그 중에서도 개인적으로 느낀 점은 송구의 타이밍이 좀 달라졌다는 것이다. 조금이라도 타이밍이 늦으면 병살을 잡을 수 있는 기회마저 놓치고 주자 올 세이프의 상황이 되어버릴 수도 있으니 신속한 수비를 펼치자. 그밖에 타격 면에 있어서는 공을 치기가 좀 더 어려워졌다는 정도. 게임 내에 준비된 여러 가지 모드들은 전작들을 즐겨본 사람들에게는 그리 낯설지 않은 것들뿐이다. 그 중에 선수를 키우는 석세스 모드의 난이도가 좀 어려워졌고 반복해서 도전하기도 까다롭기 때문에 계속하다보면 짜증이 날지도…. 하지만 여자 캐릭터들이 자회사의 모 게임들에 등장하는 캐릭터들과 닮아있어 그나마 재미를 안겨주었다(물론 그 모 게임들을 즐겨본 경우여야 하겠지만).

9

Keichan

싫어하는 장르가 아니라면 어떤 게임이라도 금방 해보고 남 못지 않게 빠르고 쉽게 적응하는 타입. 그러나 일정 수준에 도달하면 그 이상 실력이 잘 올라가지 않는다는 큰 문제를 안고 있다. 예전부터 PC로 멀티플레이어 게임을 선호해 온 터라 AI를 상대하며 혼자 하는 게임보다는 사랑과 모험이 있고 웃음이 있는(…) 2인 이상이 같이 뛩구는 게임을 좋아한다.

GO, GO, GO! : 음악게임, 축구게임, 액션

speciality: Ez2DJ, 버추어 스트라이커 시리즈, 파일 크라이시스

E. · 强点! 화면으로 읽는 명작

솔직히 이 정도로 깊이 있는 시나리오를 가지고 있을 줄은 생각도 하지 못했다. 지금까지 발매된 그 어떤 게임에서도 느낄 수 없는 감동이 있다. 3시대를 넘나들며 조금씩 자신의 전생에 대해 기억해내고, 자신의 사명을 다하기 위해 노력하고…. 어떻게 보면 처음에는 진부한 진행에 조금 지루할 수도 있겠지만 어느 정도만 진행하면 말 그대로 손을 놓을 수 없게된다. 본인은 비주얼 노벨이라는 장르를 별로 좋아하지 않았지만 이 게임으로 인해 그 인식이 180도 변하게 되었을 정도이다. 단지 단점이라면 일본어를 모르면 전혀 플레이할 수 없다는 정도? 그것도 일본어 수준이 꽤 높아서 평소에 국어를 안하던 일본인은 플레이하기 힘들 정도라고 한다(FOG 홈페이지 게시판에 가면 이 한문 어떻게 읽어요? 라고 질문을 올린 일본인을 볼 수 있다).

8

F. · 强点! 밸런스가 잘 맞는 야구게임

자칫 타자에게 너무 유리하거나 투수에게 너무 유리했던 기존 야구게임과는 달리 잘 짜여진 밸런스가 상당히 마음에 든다. 투수가 공을 던질 때 공이 손에서 떨어진 직후 포물선을 그리며 들어오느냐 직선으로 들어오느냐를 눈으로 쉽게 구분이 가능해 구질을 빠르게 파악할 수 있어 타자에게 유리…할 듯 싶으나 전작보다 투수의 공이 빨라진 느낌이 있어 꼭 그렇다고만은 할 수 없다. 공격과 수비에 있어서도 타자가 공을 때리기 힘든 만큼 수비수들의 수비 범위도 좁아진 점 등, 시리즈를 거듭해갈수록 명작이라는 생각이 든다. 그리고 실황 파워풀 프로야구 2000 수준의 중계를 우리나라말로 들을 수 있는 야구 게임이 있다면-하는 생각도….

9

G. 스텝 챔프

ARC/코나미/버라이어티/가동중

·強点! 웃으며 달리니 건강해진다!

발을 구르며 웃기 때문에 건강에 도움을 준다…는 생각을 불러일으킨다 재미있다. 엽기라는 단어가 난무하고 있는 세상…, 코나미가 건전한 엽기를 제시한다. 단순히 발로 하는 게임이라면 이렇게 즐거움을 주지는 못할 것이다. 그러나 스텝 챔프에서 선보이는 화면 구성 개그, 또 가볍고도 즐거운 패러디성 연출들이 발을 구르며 웃게 만들어 준다. 맘 같아서는 집에 한 대 들여놓고 싶을 정도. 그러나 한가지 맘에 걸리는 것은 플레이 요금에 관한 것이다. 발로 하는 연타게임이니 만큼 몸이 생각만큼 잘 따라 주지 않는다. 따라서 뜻하지도 않은 '듀금'을 맞이하게 되는데, 그때마다 동전 무더기를 집어넣게 된다면 게임자체에 대한 열기도 식어버릴 우려가 있다. 300원 이하의 플레이 요금으로 등장한다면 그나마 부담없이 플레이할 수 있지 않을까?

·強点! 누구든지 웃게 만드는 게임 구성

비시바시 시리즈의 모든 행위를 발로 한다고 생각하면 딱이다. 소재의 참신도는 시리즈가 갈수록 더해가지만 이번에는 그 절정에 달한 듯 하다. 어떻게 아버지에게 매쓰는 어린아이를 시뮬레이팅하는 게임을 집어넣을 생각을 한단 말인가? 그외에도 줄넘기라던가 달리기, 창던지기, DDR, 기타 & 드럼 & 비트매니아 & DDR의 사상 초유의 가짜 세션 플레이 등등 자지러질 요소가 넘쳐난다. 입력 감각이 다소 떨어져서 판정에 불만이 남는 것이 사실이지만 가정용의 DDR 장판과 그 느낌이 거의 같아서 가정용으로 이식이 되면 굉장히 재미있을 듯. 오락실 갔다가 눈에 걸리면 반드시 동전을 집어넣어라!

·強点! 전작들보다 좀 더 생동감 있는 플레이

이제는 손만 두드리는 것이 아니라 발까지 구르며 플레이 할 수 있게 되었다. 기기에 딸려 있는 발판은 입력면에서 약간 불편한 느낌을 받기도 하였지만 그리 큰 지장은 없을 정도이다. 미니 게임들도 전작에 있었던 것들을 발로 플레이 할 수 있게 바꿔놓은 것을 비롯하여 미니 DDR이라고도 할 수 있을 정도의 댄스 게임, 드럼과 기타 등에 의한 세션 플레이를 패러디 한 것까지 다양하다. 그 중에서도 줄넘기를 소재로 한 미니 게임이 가장 맘에 든다(진짜 줄넘기를 하는 것 같은 느낌을 받았다). 게임을 시작할 때 고를 수 있는 모드도 4종류나 있으므로(일반 플레이 모드, 댄스 게임 모드, 기록에 도전하는 모드, 원하는 게임만을 즐길 수 있는 모드) 자신의 입맛에 맞게 즐기는 것이 가능하다. 빨리 가정용으로 발매되었으면 하는 바램(하지만 장판 값은 어떻게 처리할 것인지…).

·強点! 친구들과 같이 할 때 2배의 재미

이 게임을 처음 접했을 때의 느낌은 '국물 참 진하게 우려내는구나.'였다. 우려먹기는 어디까지 계속될 것인지…. 비시바시 챔프 시리즈에 리듬액션 게임들과 80년대말 인기를 끌었던 올림픽 게임류의 요소들을 믹스시켜 만든 스텝 챔프. 하지만 참신함이 떨어지는 만큼 늘 봐오던 것들이라 게임에 빨리 익숙해질 수 있다. 게임 속 연출 자체가 코믹하고 게임 안에 등장하는 캐릭터의 표정도 매우 재밌다(창던지기 게임에서 숏다리 복면인간이 교통표지판을 던지는 등). 그리고 메인 게임 외에 게임을 시작할 때 DDR만을 골라 플레이할 수 있지만 곡의 길이가 짧은 게 흠. 다리에 무리가 가지 않도록 본체 앞에 손잡이가 달려있는 것과 플레이어들이 세게 밟는 것에 의한 파손을 고려하여 패널 대신 장판 형식의 발판을 택한 것은 좋았으나 스텝 존이 좁아 불편하고 입력 감도가 떨어지는 것 같은 느낌을 준다.

FREE REVIEW

● 매지컬 트럭 어드벤처

ARC/세가/레이싱/가동중

70년대 태생 어린이들의 심금을 울리던 딱따구리, 혹은 디즈니의 TV용 애니메이션에서 빈번히 등장하는 '인력 철도 운행차'가 게임으로 돌아왔다. 열심히 올리고 내리고, 그리고 밟고…정신이 없어질 정도로 흔들다 보면 게임오버가 되어버려 신경질이 나는 게임이지만 즐겁다. 열사람과 박자를 맞춰 흔들고 그리고 합심하여 장애물 피하기와 그레이트 점프를 만들어 내야하는 아름다운 사랑의 게임이기도 하다. 주인공 설정이 남자와 여자로 되어 있다는 것은 아무래도 '연인들이 즐겨라~'라는 의미인 듯. 연인이라면! 열심히 이 게임을 즐겨라. 사랑스런 여자친구의 팔에 계란같은 알통이 만들어져 가는 것을 보면서 흐뭇~한 웃음을 지어보자. 허허허 우리는 근육 커플이야…라고도 외치자. 참고로 게임 종료시 출력되는 파트너와의 싱크로율에 관해서는 너무 신경쓰지 말도록 하자. 깊이 신경쓰면 파국이다 파국.

● 사일런트 스코프

ARC/코나미/건슈팅/가동중

이색적인 게임이다. 특히 영화에서나 할 수 있는 대리만족을 게임을 통해 얻을 수 있다. 영화 '쉬리'나 '자칼'에서 자주 볼수 있는 스나이퍼 라이플 PSG-1 외 기타 총들을 사용할 수 있는 것은 아니지만 비슷한 라이플과 그것에 장착되어있는 스코프를 이용해 적들을 소탕한다는 설정이 참 마음에 든다. 하지만 시간이 너무 촉박하고 적들은 막강하다. 물론 적 병사정도야 미스 없이 죽이는 것이 가능하지만 보스전은 정말 어렵다. 수없이 많은 연습을 해야만 조금 쉬워질 정도…. 게임에서 재미있는 점이라면 수영복을 입은 여성이나 그밖에 욕구를 채워주는 장면을 보면 라이프가 올라간다는 것. 스코프로 적을 찾기 전에 한번쯤 주위를 둘러보는 것도 이 게임의 재미. 슈팅 게임을 조금이라도 좋아한다면 금방 사일런트 스코프의 매력에 반할 것이다.

● 전차로 GO!

ARC/타이토/시뮬레이션/가동중

굉장히 오래 전에 나왔던 게임이지만 국내에서 그렇게 접하기 쉽지 않은 게임이라 리뷰에 나서기로 결심했다. 각설하고 컨슈머 게임기의 패드로 전차로 GO!를 플레이했던 사람들을 순식간에 절망시키는 놀라운 조작성을 가지고 있다. 마스콘을 당길 때에 단계에 따라 제동이 확실히 걸려서 순간적으로 단계를 조정하기도 용이할 뿐 더러 브레이크 레버가 꽤 무거워서 부드러운 움직임에 비해 조작미스를 낼 우려를 덜어준다. 차체는 당연히 진동이므로 남는 옆 좌석에는 친구 하나, 연인 하나 끼고 앉아도 매우 좋다. 아케이드 그래픽은 얼마나 좋을까 라고 기대했던 사람들에게는 약간 미안한 말이지만 그렇게 뛰어나지 않다. 단 그래픽이 깨지거나 배경이 순간이동하는 현상은 없으므로 안심하고 플레이가능. 현재 용산에서 그 모습을 볼 수 있다. 플레이요금도 적정선이므로 꼭 한번 경험해보자.

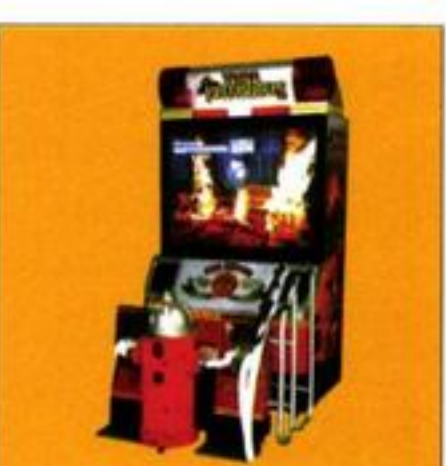
● 소방사 BRAVE FIRE FIGHTERS

ARC/세가/소방시뮬레이션/가동중

그다지 최신 게임은 아니지만 아직 해보지 못한 분들을 위해 글을 쓴다(필자 역시 을지로4가 엠플리스 외에는 본적이 없다). 일단 건슈팅과 같다고 할 수 있으나 물을 뿜는 연속적인 동작 덕분에 화면 모서리의 센서를 통해 항시 소방 호스 컨트롤러의 위치를 확인하는 방식이다. 아주 정확하지는 않지만 그렇다고 오작동이 많지도 않은 적당한 정밀도를 가지고 있다. CG로 표현하기 힘든 물과 불에 대한 표현이 특화되어있는 게임이라고 해도 과언이 아니다. 단순히 불이 있는 곳으로 물줄기를 뿜으면 되는 것이 아니라 불의 근원지와 주변의 타 들어가는 건축물의 관계를 잘 살펴가며 불을 꺼야한다. 또한 너무 오랜 시간 방수를 하면 물이 떨어지게 되므로 리듬감 있는 진행이 필요하다. 그리고 구조해야 하는 사람을 강력한 물줄기로 쏘아버리면 때에 따라서는 생명을 잃을 수도 있어 조심성을 요구한다. 1kg쯤 되는 중량감 있는 소방 호스 컨트롤러에는 방수버튼과 노즐이 달려있어 물의 집중과 분산을 컨트롤 할 수 있다. 몇달 전 세가의 지진 시뮬레이터와 함께 일본의 재해 현장 실습용으로 지정 될 만큼 현장감 있는 게임이다.

● 아쿠에리언 에이지-도쿄 워즈

PS/브로콜리 · ESP/테이블/5월28일

디지캐럿을 탄생시킨 브로콜리에서 개발, 공전의 히트를 기록한 트레이딩 카드 게임 아쿠에리언 에이지(물론 국내에는 소개된 바 없다). TCG의 시스템을 베이스로 디지털화, 드디어 PS로 등장했다. 첫 시나리오를 플레이하면서 느낀 것은 '이것이 정말 그 게임이 맞는가?'라는 것. 전략성을 지나치게 강조한 나머지 TCG 본래의 재미가 상당히 감소한 듯한 느낌이었다(이것은 전략 시뮬레이션인가 하는 느낌이 들 정도). 그러나 어느새인가 게임에 대단히 열중하고 있는 본인을 발견. 유명 일러스트레이터들이 대거 참여하여 만들어낸 캐릭터들은 너무도 예뻤고 끝없이 튀어나오는 새로운 카드들은 수집욕을 자극하기에 충분했다. 게임성 자체도 크게 나쁘지 않아서 비교적 간단한 전략과 비교적 고도의 심리전이 어우러져 크게 몰입도를 높이고 있다. 소장가치가 충분한 게임. 덧붙이길, 데지코와 푸치코의 카드는 너무 예쁘다….

플레이스테이션 2로 극장시스템 꾸미기

2000년 3월 4일은 게임기에 대한 인식의 변환이 일어난 날이다. 이날 등장한 PS2는 기존 게임기가 가지고 있던 전통적인 게임기로서의 기능에 훌륭한 멀티미디어 가전제품으로의 기능도 가지고 있었다. 비록 역사속에서 사라진 3DO와 현재 인기를 끌고 있는 드림캐스트의 인터넷 브라우저 기능 등과 같이 게임기 업계는 게임기에 또 다른 이용가치를 부여하는 다양한 시도를 계속해왔지만, PS2의 경우는 그 시도를 넘어서서 컨슈머 게임기가 앞으로 나아갈 길을 제시하고 있다고 해도 과언이 아니다. 이렇게 무궁무진한 PS2의 기능 중, 최근 게이머들이 가장 궁금해하는 PS2를 이용한 간단한 가정 극장 시스템의 구축에 대해서 알아보기로 한다.

글 : 최호연(하이텔ID: mirazu)

들어가는 글

AV란?

AV라는 단어는 이 글을 읽는 독자들도 많이 들어본 단어일 것이다. 그럼 과연 AV란 무엇인가?

AV는 Audio & Video의 약자이다. 한마디로 오디오의 음향과 비디오의 영상의 결합을 의미한다. 이런 AV를 구현시키는 기기는 우리에게 극장에서나 느낄 수 있는 감동을 집에서 만끽할 수 있게 해준다.

AV기기

위에서 이야기한 바와 같이 가정에서 극장의 감동을 느끼기 위해서는 그에 필요한 여러 가지 기기들이 필요하다.

먼저 앰프가 필요하다. AV시스템의 가장 핵심이라고 부를 수 있는 기기이다. 이 앰프를 통해 모든 사운드가 통제되며 스피커 등을 통해 소리가 출력된다. 앰프는 보통 오디오 기기에서 사용되는 것이지만, AV용으로 특별히 제작된 앰프도 있다. 이 글에서 언급하는 앰프는 바로 이 AV앰프이다.

▲ AV앰프의 예

두 번째로 필요한 것이 바로 스피커이다. 일반 오디오용 스피커는 2개가 한조를 이루고 있는데 반해, AV용 스피커는 프론트 1조(2개), 리어 1조(2개), 센터, 서브 우퍼 등 모두 6개로 구성되어 있다. 이 것에 대해서는 뒤에 다시 이야기를 하도록 하자.

그리고 빼놓을 수 없는 것이 디스플레이(Display)기기이다. 넓게 본다면 프로젝터(Projector)까지 포함되나 이글에서는 일단 TV에 대해서만 알아본다.

▲ 고 사양에도 불구하고 648,000엔이라는 저가격(?)을 실현하여 인기를 끌고 있는 소니社의 프로젝터

마지막으로 언급할 것은 바로 소스 기기이다. 다시말해 다양한 매체(CD, LD, DVD)를 이용하는 기기로 DVD 플레이어와 LDP, VCR 등이 있다.

DVDP는 Digital Video Disk Player를 말하며, 여기서는 PS2를 DVD플레이어로서 이용하게 된다. LDP의 경우는 전세계적으로 사양길에 들어서고 있으나, 매니아들 사이에서는 아직도 많이 사용되는 기기이다. 이에 반해 VCR 혹은 VTR은 거의 대부분의 가정에 보급되어 있는 기기이다. 일본의 경우 S-VHS의 규격이 널리 이용되고 있지만 국내에서는 인기를 끌지 못했다(결국 AV매니아가 아닌 사람에게 국내 TV의 S단자는 게임기용으로만 사용되고 있다). 현재 일본에서는 S-VHS 규격을 넘어서 디지털 VCR로 넘어가는 추세이다.

▲ 필자가 소유하고 있는 저가의 LDP, 파이오니어社의 R5

PS2, 가정 극장 시스템에서의 역할

본지를 통해서도 여러 번 이야기가 되었으며, 아시는 분도 상당히 많으리라는 생각이 들지만 PS2에 있어 게임기로서의 기능 외에 가장 눈에 띄는 것이 바로 DVD 플레이어로서의 기능이다. PS2는 DVD라는 매체를 지원하며, DVD로 제작된 게임은 물론이거니와 DVD Video 포맷으로 제작된 소프트를 구동시킬 수 있다. 바로 이것이 DVD 플레이어로서의 기능이다.

PS2가 DVD를 지원함에 따라 일본에서는 DVD 시장이 폭발적으로 확대되었으며, 또한 이런 증가세에 힘입어 DVD 플레이어도 다시 한번 인기를 얻게 되는 현상이 일어났다. 한 예로 미국에서는 이미 비디오 테입과 LD에서 DVD로 시장이 넘어갔지만, 일본에서는 PS2 발매 이전까지는 더딘 성장을 보이고 있었다(일본에서는 의외로 LD가 강세이다). 하지만 PS2가 출시되면서 DVD 시장이 급격히 커졌다. 현재, 도쿄의 아키하바라나 오사카의 덴덴타운같은 전자 상가의 수많은 가게에서 DVD를 취급하고 있으며, 어디에서나 DVD를 쉽게 접할 수 있게 되었다(그 덕에 최근 일본에서는 중고 DVD시장도 매우 커졌다). 국내도 워너나 브에나비스타, 콜럼비아같은 대형 배급사에서 DVD 타이틀을 앞다투어 발매하기 시작하였고, 국내 가전업체에서도 DVD플레이어를 저가에 판매하는 등, 앞으로 시장이 더욱 커지리라고 예상된다.

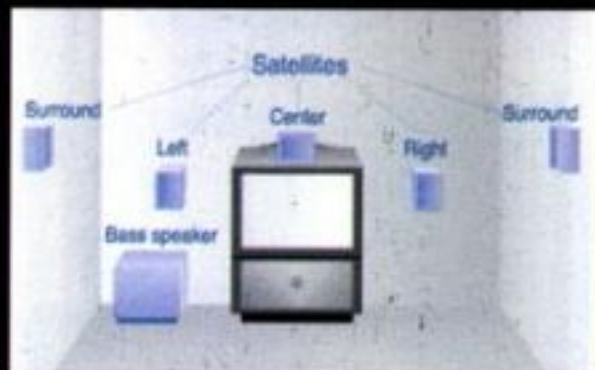
이렇게 DVD 플레이어로 관심을 끌고 있는 PS2의 성능을 이야기해보자. 우선 화질에 있어서는 비슷한 가격 수준의 DVD 플레이어와 비슷한 화질을 보여주고 있다. 하지만 사운드나 다양한 입출력이 안되는 점(사운드 출력은 단지 Optical 광출력밖에 안됨)과 조작면(PS2용 리모콘 발매 예정)에 있어서는 불편한 점이 많다. 하지만 40만원 대의 가격에서 게임기뿐만 아니라 독립적인 DVD 플레이어의 기능을 갖고 있다는 점은 매우 매력적이다(비록 요즘엔 일본이나 한국이나 게임보다 DVD가 더 각광을 받아 본말이 전도된 것 같지만… 빨리 더 많은 PS2 용 게임 타이틀이 나와주어야 할 것이다).

Dolby Digital 과 DTS

(이 부분에 대한 이야기는 7월호(p46, 47)에 자세히 이야기되었지만 다시 한번 간단하게 언급하도록 한다)

디지털압축에 따라 5.1채널(5.1Ch)의 사운드효과를 내주는 디지털 오디오의 방식이다. 5.1채널이란 메인스피커 2개(좌우), 센터스피커 1개, 리어스피커 2개(좌우)의 총 5개의 스피커에(5채널) 서브우퍼 1개(0.1채널)의 독립된 음성채널을 합해서 5.1채널이라고 한다.

돌비 디지털(Dolby Digital)은 돌비(Dolby)社의 방식으로, 돌비사는 1975년에 돌비 서라운드 스테레오(Dolby Surround Stereo)를 개발하였으며(2차원적인 스테레오 효과에서 후방채널을 사용하여 3차원 스테레오 효과를 지원), 그 이후 좀더 개량한 돌비 프로로직(Dolby Prologic - 기존의 채널 분리도를 높인 방향성 강조 회로가 포함된 액티브 방식의 사운드 포맷)을 거쳐서 최근에는 돌비 디지털(Dolby Digital) 방식을 사용하고 있다. 이 방식은 완전히 분리된 5.1채널과 전대역 사운드를 즐길 수 있다.

DTS(Digital Theater Sound)는 디지털 시어터 시스템(Digital Theater System)社가 극장용 서라운드 시스템으로 개발한 방식이다. 스필버그가 쥬라기 공원을 만들면서 개발한 음향시스템으로 유명하고, 원래 극장용으로 개발되었던 것이지만 현재 가정용으로도 쓰이며 압축율 면에서 돌비 디지털에 비해서 손실이 적기 때문에 더 향상된 음질을 느낄 수 있다. 그러나 아직 돌비만큼 대중화는 되지 않아 지원 타이틀 수가 적은 편이다.

▲ DTS의 로고

여러 방법을 이용한 AV시스템 구축하기

AV 리스닝 룸 만들기

일단 AV시스템을 구축하기 위해 기기를 준비하였다고 하더라도, 먼저 현재의 주변여건이 가정용 극장 시스템을 구축하기에 적당한지 알아봐야 한다. 가장 중요한 것은 공간의 확보이다. 각종 기기들을 설치하고 스피커들을 배열하기 위해서는 기본적인 공간이 필요하다. 일단 공간을 확보하더라도 최대한의 효과를 얻기 위해서는 적절한 배열이 필요하다. 그러므로 최소한의 설치 공간 외에도 적당한 위치에서 관람할 수 있는 공간이 필요한 것이다. 따라서 자신의 상황에 맞는 스피커의 크기 선택 등, 각종 기기의 올바른 선택이 매우 중요하다.

▲ 이렇게 으리으리하게도 만들 수 있다

여건에 맞는 시스템 구축

가정 극장 시스템을 구축하기 위해서 처음부터 모든 기기를 한꺼번에 구입하는 사람은 그리 많지 않다. 우선은 자신 주변에 있는 기기를 이용해보는 것도 좋은 시도이다.

① 컴퓨터 스피커 등의 증폭 스피커를 이용하는 방법

가장 간단한 방법은 컴퓨터에 이용되는 스피커를 이용하는 방법이다. 볼륨 조절이 가능하고 증폭이 가능한 스피커면 된다. 일단 PS2의 사운드 출력은 AV단자를 이용한 출력이므로(물론 광출력도 있지만 해당 안됨), 용산 등지에서 판매하는 AV단자(백색과 적색의 두 단자)를 일단 단선의 케이블로 바꾸어 주는 연결 단자를 구입하면 된다. 하지만 이 방법은 상당히 번거롭고, 돌비 서라운드같은 것은 전혀 기대할 수 없으며, TV 등에 달려있는 스피커가 쓸만하다면 전혀 이득이 없는 방법이다.

▲ 컴퓨터에 사용되는 스피커이다

② 가정에서 사용중인 오디오를 이용하는 방법

일반적인 방법으로 가정에서 사용중인 오디오를 이용하는 방법이다. 방법도 전자에 비해서 매우 간단하여, PS2의 AV 음성단자를 오디오의 입력단자에 연결하면 된다. 보통 오디오에는 여러 개의 외부 입력단자를 가지고 있으므로 쉽게 연결할 수 있다. 하지만 이 방법 역시 돌비서라운드 같은 효과를 표현하기에는 무리가 있다. 참고로 최근 출시된 오디오 중에서는 디지털 입력단자를 가지고 있는 것이 있다. 보통 CD 플레이어의 광출력을 입력받기 위해 앰프에서 지원을 하는 것이며, 이것을 이용하면 PS2의 광출력 단자(OPTICAL)를 이용하여 좀더 나은 사운드를 감상할 수 있다.

▲ 하얀 선과 붉은 선을 오디오에 연결하면 된다

③ 전문적인 AV 앰프를 이용하는 방법

이것은 AV 시스템을 위해 전문적으로 제작된 앰프를 이용하는 방법이다. 가정 극장 시스템을 구축하기 위해서는 이 방법이 최선의 방법이며, 이렇게 하여 돌비서라운드 같은 음향을 즐길 수 있다.

AV앰프를 이용하여 시스템을 구축할 때는 꼭 앞에서 이야기한 5.1채널에 부합하는 모든 스피커를 한꺼번에 구입할 필요는 없다. 물론 완벽한 시스템을 구축하기 위해서는 필수이지만, 그것이 부담된다면 먼저 전면의 프론트 스피커 1조(2개)로 시작하는 것이 좋은 방법이다. AV매니아 사이에 하는 이야기가 있는데, 바로 '좋은 프론트 스피커를 마련해서 2채널로 사용하는 것이 허접한 5.1채널을 구축하는 것보다 훨씬 좋다'라는 것이다. 물론 전문적으로 AV에 입문하지 않는 이상은 그리 크게 음질을 따지지는 않겠지만 금전상의 문제로 모두 구입하기 어렵다면 프론트, 센터, 리어, 서브 우퍼 식으로 하나 둘씩 마련하는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 하지만 역시 완벽한 돌비 서라운드와 DTS 사운드를 즐기기 위해서는 프론트, 리어, 센터의 5개의 스피커와 서브 우퍼가 필요하다. 일단 설치는 PS2의 광출력(Optical) 단자를 이용해 AV앰프의 광입력 단자에 연결하면 된다. 여기서 주의 할 점은 광케이블에는 각형과 원형 두 가지가 있다는 점이다. PS2의 출력은 각형이며, 대부분의 AV오디오에서도 각형을 쓰고 있다. 그러므로 양쪽이 각형으로 생긴 각대각 케이블을 구입하여야 한다. 또한 원형의 경우는 대표적으로 미니디스크(Mini Disc - 일명 MD)에 사용이 된다. 그러므로 PS2를 이용해 MDR에 CD의 광출력 녹음을 할 경우에는 각대원 형의 광케이블을 사용하면 된다.

▲ 프론트, 센터 스피커만으로 구축한 시스템. 전면의 프론트 스피커는 시청자 위치에서 45도의 각도가 가장 알맞다

▲ 각대각 형의 광케이블

한가지 아쉬운 점은 보통 DVD 플레이어에서 지원하는 동축케이블(coaxial)을 PS2에서는 지원하지 않는다는 점이다. 이렇게 PS2와 AV 앰프와 연결을 한 후 앰프에 있는 각 스피커와의 스피커 선을 연결하면 간단히 설치를 끝낼 수 있다. 다음으로 해야 할 일이 스피커의 배치이다.

왼쪽 그림처럼 보통 전면에 TV 양쪽에 프론트 스피커를 설치하고 시청자 정면 쪽에 센터 스피커를 위치시킨다. 보통 방자형(TV 등의 화면에 자성체를 가까이함으로 인해서 화면이 일그러지는 현상을 방지한 형태) 센터 스피커의 경우, TV 위나 장식장을 이용해 아래에 놓는 것이 보통이다. 그리고 그림에서는 안나왔지만 서브 우퍼의 경우도 보통 프론트 스피커 가 있는 정면쪽에 공간을 내어 설치를 하면 된다. 마지막으로 리어 스피커는 보통 시청자의 후방에 놓게 되지만 그림처럼 TV에서 거리가 있다면 시청위치에서 좌우로 설치하기도 한다. 주의할 점은 원래대로라면 완벽한 서라운드를 즐기기 위해서는 센터와 리어 스피커로 부터 시청자까지의 거리가 서로 같아야 하지만 설치 장소의 구조상 힘들 경우가 많다. 이럴 경우에는 각 AV 앰프에 있는 딜레이 타임(Delay Time)을 알맞게 조정하면 된다(그러면 각 스피커에서 나오는 음향의 지연시간을 이용해 거리의 문제를 해결할 수 있다). 스피커의 높이는 시청자의 귀의 높이에 맞추어 스탠드 등을 이용해 설치를 하면 된다.

▲ 스피커 배치의 예

각 해당 AV 추천 기기

지금까지는 어느 정도 초보적인 이야기를 해 보았다. 이제는 실제로 가정극장 시스템을 구축하기 위해서 필요한 추천 기기들을 알아볼까 한다. 여기에서는 AV앰프를 이용한 방법을 중심으로 이야기한다. 하지만 게임을 즐기시는 연령층을 감안해 되도록 저가(?)로 최고의 만족을 느낄 수 있는 기기들을 추천한다.

TV (Visual 기기)

먼저 이야기하고자 하는 것은 텔레비전이다. 사실 TV가 없는 집은 없을 것이고, 게임을 집에서 즐긴다면 적어도 TV는 한 대씩은 있으리라고 보지만, 간단하게나마 언급을 하고 넘어가도록 한다(여기서는 현재 대중화 되어있는 29인치 TV를 중심으로 이야기를 한다). TV외에도 게임에 이용되는 RGB모니터도 있지만 AV용으로는 부적합하며, 프로젝터(Projector)는 가격면에서 게임을 즐기기에는 부적합하기 때문에 논외로 한다.

처음으로 이야기 할 것은 TV를 이용하는 목적에 대한 것이다. 여러분은 TV를 어떠한 용도로 이용을 하고 있는가? 이 물음은 현재 대중화 추세에 있는 와이드 비전의 필요성에 대한 논의가 필요하다고 보기 때문이다. 결론부터 말하자면 현재 여러분이 DVD 타이틀, 특히 영화 감상을 중심으로 TV를 사용한다면 와이드 TV(화면 비율이 16:9인)를 구입하라는 것이다. 하지만 보통 공중파 방송을 주로 시청하며, 게임을 많이 즐기며, DVD를 보더라도 애니메이션, 특히 극장판이 아닌 OVA나 TV판을 자주 본다면 당연히 선택은 4:3의 화면 비율인 일반 TV를 구입하는 것이 좋다. 대세는 곧 와이드 TV로 기울겠지만 현재 국내 상황으로는 와이드 방식을 지원하는 공중파 방송을 보기에는 아직 시기상조이며, 와이드 비전을 지원하는 게임도 적다. 또한 일반 TV와 가격차이도 많이 난다. 하지만 가장 중요한 것은 일반 화면을 와이드 화면으로 보면 상당히 거부감을 느낄 수 있다는 것이다. 익숙해지면 적응이 된다는 이야기도 있지만 극장용 DVD를 주로 감상하는 사람이 아니라면 와이드 비전은 현재로서는 돈 낭비라는 생각이 든다.

두 번째로 생각해보아야 할 것이 바로 디지털 TV이다. 국내에서도 붐이 일어나고 있지만 이것 또한 아직은 시기상조라고 본다. 우리나라보다 훨씬 빠르다는 일본에서조차 규격이 확실히 결정되지 않았으며, 국내에서도 규격의 확정까지는 시일이 많이 걸릴 것으로 예상된다. 또한 디지털 TV는 시장 초기 단계이기 때문에 가격이 일반 TV보다 월등히 비싸다. 많은 장점을 지닌 TV임에는 틀림없으나 현재 그만한 가격대 성능비를 구현하고 있다고는 보기 어렵다.

그리고 가장 중요한 것은 디지털 TV의 게임기와의 궁합이다. 디지털 TV는 기존의 TV에서 쓰이는 비월주사 방식이 아닌 순차주사 방식을 이용한다. 국내 디지털 TV의 경우 VGA단자를 가지고 있어 드림캐스트의 VGA박스를 이용하면 상당히 깨끗한 화질을 즐길 수 있다. 하지만 일반 게임기는 순차주사 방식을 지원하지 않기 때문에 일반 AV단자나 컴퍼넌트(Component - 일명 DVD단자)를 이용해 PS2 등의 게임기를 연결하면 심각한 문제가 나타난다. 가장 눈에 띄는 것이 화면 잔상문제이다. 현재로서는 게임기에서 지원을 하지 않는 이상 해결을 할 수 없는 문제이다. PS2의 경우 순차주사 방식을 후에 지원하겠다고 밝혔지만 그 시기는 밝히지 않았다. 거기에다가 국내 순차주사(프로그레시브) 방식 TV의 경우, 그 기술력이 일본보다 많이 떨어지고 있기 때문에 기종에 따라 게임을 하지 못할 정도의 화면이 나오는 TV도 있다. 그러므로 PS2로 게임을 즐기려 한다면 현재로서는 프로그레시브 방식의 TV는 피하기를 권한다. 꼭 사용하고 싶다면 반드시 매장에 PS2를 가져가서 테스트한 후 구입하기 바란다.

▲ 소니社의 WEGA KV-29DR1

그러나, 이렇게 문제가 있는 순차주사 TV의 경우에도 PS2와 궁합이 잘 맞는 TV가 있다. 바로 Sony사의 베가(WEGA) 시리즈이다.

FD 트리니트론 방식의 브라운관을 사용해 전 세계적으로 인기를 얻은 소니社의 주력 TV 모델이다. 이 베가 시리즈의 TV는 소니社의 게임기답게 PS2에 가장 최적화된 TV라고 할 수 있다. 베가의 고급 모델 등에 채용되는 DRC-MF의 기능과 PS와 PS2를 RGB로 직접 연결할 수 있는 AV멀티입력 단자를 가지고 있어 PS2에 최적화된 성능을 보여주고 있다. 특히 AV멀티 입력단은 소니 TV가 유일하게 채용하고 있다. 여기에 사용되는 케이블이 바로 AVM-250이다(참고로 PS2 용으로 SCPH-10120이 발매 예정이지만 소니측에 문의해본 결과 아직 발매일은 결정되지 않았으며, 기존의 AVM-250과의 차이는 없는 것으로 보인다).

소니의 베가 시리즈 중에서 추천할만한 기종이 바로 KV-29DR1이다. 와이드 비전이 아니며 [주1]DRC-MF를 채용하였고 (바로 하위기종인 29DS1은 채용안함), AV멀티 단자를 가지고 있다. 물론 컴퍼넌트 단자도 채용하였다. 이 기종이 현재로서는 가격대 성능비로 상당히 좋은 모델임에는 틀림없지만, 문제는 국내에서 쉽게 구할 수가 없다는 점이다. 일본내의 판매가격은 약 11만엔 선이지만 국내에서는 구한다고 해도 엄청난 가격일 뿐 아니라, 얼마 전까지만 해도 인터넷의 일본 가전 구입 대행 사이트가 있었지만, 문제가 생겨 현재로서는 국내에서 일본 내수 TV를 구하기란 매우 어렵게 되었다. 또한 국내에 발매되고 있는 소니의 베가 모델은 구형 모델이며, AV멀티 단자나 DRC-MF 등을 채용하지 않았다. 비록 최근에 DRC-MF를 채용한 모델이 발매되었지만, 엄청나게 비싼 편이며, AV멀티단자도 제외되었으므로 게이머의 선택사항은 아니라고 본다.

▲ cn 29q2bg gif) LG의 완전평면 TV CN-29Q2

참고로 DRC MF와 비슷한 기능을 채용한 모델이 국내의 가전사에서 발매되었지만 이 모델의 경우는 가격도 상상을 초월하며, 그렇게 큰 위력은 보여주지 못하는 듯하다.

눈을 돌려 국내의 TV중에서 추천 모델을 찾는다면, 현재 인기를 끌고 있는 완전 평면 TV를 들 수 있겠다. 일반 TV는 29인치의 경우 이미 40만원대로 가격이 떨어져있으며, 완전평면 TV는 80-90만원선의 가격대가 형성되어 있다(비 인터그레시브 방식). 삼성의 'CT-29A7'이나 LG의 'CN-29Q2' 같은 모델을 추천한다.

> **주1 : DRC-MF란?**
> DRC-MF는 (Digital Reality Creation Multi Function)의 약자로, 먼저 DRC는 NTSC 방식의 신호를 변조하여 가상 하이비전을 만들어 고해상도로 보이게 하는 것이다. 즉, 525본의 수직해상도를 종횡으로 2배로 만들어서 (좋은 것처럼 보이게 해서) 1050본으로 만드는 것이다. 그리고 DRC-MF는 DRC에 순차 주사(프로그레시브) 방식을 추가한 것이다.

AV 리시버 앰프

PS2의 경우는 기본적인 돌비 디지털의 출력만을 지원하고, DTS의 경우 디코더 없이 기본적인 출력만을 지원하므로 DTS기능을 이용하기 위해서는 반드시 DTS지원 리시버 앰프가 필요하다. 또한 각종 사운드 기능과 일반적인 스피커 연결(앰프가 내장되어 있지 않은). 보다 나은 환경에서 AV환경을 즐기려면 반드시 필요한 장비이다.

리시버 앰프도 여러 가지 종류가 있으나 현재 가장 저렴하면서 가격대 성능비가 뛰어난 제품을 소개한다.

① 인켈 RV-6106G

인켈에서 발매한 DTS 지원 리시버 앰프이다. 거의 최저가라고 할 수 있는 가격에 기본적으로 DTS를 지원하는 등 기본적인 모든 기능을 가지고 있어 주목을 받고 있다. 광입력 단자 1개, 동축케이블 입력 1개, 5.1채널 다이렉트 입력, 5.1채널 프리아웃 등을 지원하며 정격부하 8옴에 서라운드 출력시 5×45W를 지원한다. 가격은 33~35만원 선이다.

가격대 성능비로는 어느 것도 따라올 수 없을 정도로 괜찮은 기종이다. 단지 아쉬운 점은 출력이 작으며, 음장 모드의 수가 적고, S단자를 지원하지 않는다는 점이다. S단자의 입력이 없는 경우에는 S단자를 사용할 수 있는 AV셀렉터를 구입해서 사용하는 것도 좋은 방법이다.

▲ 인켈의 RV-6106G

② 아남 ARV-6000

아남의 DTS지원 리시버 앰프이다. 기본적으로 인켈 모델보다는 약간 고급형이다. 광입력 단자 2개, 동축케이블 입력 1개, 광출력 1개를 지원하고, 인켈 모델이 지원하는 모든 기능이 있으며, RV-6106G가 가지고 있지 않은 S단자 입력과 출력, Phono 입력단자(턴테이블 이용을 위한)와 보다 많은 사운드 음장 기능을 가지고 있다. 정격부하 8옴에 서라운드 출력 5×65W를 지원한다. 가격은 40만원대 후반이다.

▲ 아남의 ARV-6000

확실히 인켈의 RV-6106G 보다는 고급 모델이다. S단자 입력 기능이 있는 것이 눈에 띄며(그래도 게임기 여러 대에 S-VHS등 많은 기기를 연결하기에는 부족한 감이 없지 않다), PS2에서 지원되는 컴퍼넌트 연결단자도 있다(하지만 TV로

바로 연결해도 되니 별 쓸모는 없다). 외관도 아주 고급스러우며 음질도 만족스러우나, 역시 출력이 약하고 리모콘 인식에 큰 문제점을 나타내고 있다.

③ Sony의 STR-V828

▲ Sony의 STR-V828

가장 최근에 국내에 선보인 앰프이다. 프론트 70×2W(8옴), 리어 70×2W(4옴), 센터(4옴)을 지원하며, 입출력단자는 ARV-6000과 거의 비슷하다. 소니의 독자적인 음장 시스템인 '시네마 스튜디오 EX'를 탑재했으며, 컴퍼넌트 단자는 빠져 있다. 가격은 50만원대로 형성되어 있다. 이 기종 역시 출력은 약간 약한 듯한 인상을 준다(이 가격대에서는 어쩔 수 없다고 본다). 참고로 일본에서 판매중인 STR-V828X와는 스펙이 다른 모델이다.

④ 기타

이 외에도 수많은 리시버 앰프들이 있다. 하지만 다른 기종들은 게이머에게는 부담스러운 가격이거나 비슷한 가격대의 제품으로는 위의 세 제품 이상의 성능을 보여주는 것이 거의 없어 제외하였다.

그리고 이런 리시버 앰프 외에 앰프를 내장한 스피커들이 있다. 보통 PC용으로 발매된 것들인데 일단 현재 국내에서 선택할 수 있는 것은 새론의 AV-5 제품밖에는 없다. 일본에서도 PS2 발매와 더불어 발매되어 알려진 크리에이티브사의 플레이웍스(Play Works) 2500 모델과 같은 DTT-2500이 국내에도 발매되어 있는 상황이지만 옵티컬 입력 기능이 빠져 있어서 사용이 거의 불가능하다(굳이 연결하려면 가능하긴 하지만 다른 부가장치가 필요할 뿐만 아니라 PS2를 사용할 때마다 PC에 전원을 넣어야 하는 등의 불편한 점이 많아 만족할 만한 성과를 얻기 힘들다). AV-5의 경우도 DTS지원 기능이 없으니, 게임이나 TV에서의 정상적인 5.1채널의 이용을 원한다면 리시버 앰프 쪽을 추천한다.

▲ 크리에이티브사의 DTT 2500

스피커

스피커도 리시버 앰프와 마찬가지로 가격에 따라 제품이 천차만별이고, 돈을 투자할수록 더 좋은 제품을 선택할 수 있지만 현실상 불가능하기 때문에 저가에 만족할 만한 수준의 성능을 보여주는 제품을 소개한다.

① 아남 AS-Q50(a)

▲ 아남 AS-Q50(a). 오디오는 별매 품목이다

아남의 AS-50 스피커에다가 액티브형 서브우퍼 KS-AW30을 추가한 모델이다. 8옴에 메인스피커 100W(50W×2), 센터스피커 30W, 리어스피커 30W를 지원한다. 원래는 소형 오디오 의 서라운드 시스템으로 발매가 되어 있기 때문에 비방자형 스피커라는 점이 단점이다.(비방자형인 경우 TV 바로 옆에 놓여 있을 때에는 TV화면이 일그러지는 등의 문제가 있지만, 약 30Cm 이상만 거리가 있으면 특별한 문제는 없다) 가격은 각 스피커에 스탠드를 포함해서 37만원 선이다. 하지만 최근 수급이 불안하며, 비방자형이기 때문에 센터 스피커를 TV바로 위에 올려놓을 수 없는 치명적인 약점을 가지고 있다.

② 필립스 스피커 시스템 FB875, FB755

필립스에서 발매중인 홈 시네마 스피커 시스템이다. FB975의 경우는 5×100W 출력이며 FB755의 경우는 3×100W(센터, 프론트), 2×50W(리어)이다. 상당히 저가이지만 꽤 괜찮은 성능을 보여준다. 하지만 이 모델들은 서브 우퍼를 포함하지 않는다. 가격은 FB975는 31만원 선, FB755는 18만원 선이다. 이 모델을 구입할 때에는 우퍼를 따로 구입하여야 하는데 같은 필립스 제품으로 구성이 가능하다. 추천할 만한 서브 우퍼는 바로 FB301(16만원 정도)로 위의 스피커 셋과 잘 어울린다. FB975 스피커의 경우 생각보다 사이즈가 크기 때문에 방 크기를 고려한 선택이 필요하다.

▲ 필립스 FB975

③ 네오스픽 5.1

▲ 크리스사의 네오스픽 5.1

사실 위의 두 제품은 본격적인 AV 환경을 구축하기는 부족한 감이 없지 않다. 어느 정도 능력이 된다면 이 제품도 추천한다. 국산으로서 가격에 비해 성능이 아주 우수하여 널리 알려진 크리스社의 네오스픽 5.1 스피커 셋이다. 임피던스 6옴에 60W이며 일단 이 가격으로는 최상의 선택이 아닐까 싶다. 가격은 70만원 선이다. 최근까지 물량수급이 어려워 쉽게 구할 수 없었지만 최근 그런 문제가 해결되어 쉽게 구할 수 있게 되었다. 본격적인 AV의 길로 나간다면, 이 정도의 스피커 셋으로부터 시작하는 것도 좋은 선택이 될 것이다.

④ 네오스픽 600

바로 앞에서 이야기한 크리스社의 신제품이다. 인켈의 6106G, 아남의 6000과 같은 저가의 AV 앰프의 출시로 인해 저가격의 AV조합이 가능하게 되자 그에 발맞추어 네오스픽 5.1의 하위기종인 네오스픽 600 시리즈를 내놓게 되었다. 비슷한 가격대인 필립스 975(우퍼를 포함하여)와 좋은 경쟁상대이다. 필립스보다는 스피커가 전체적으로 작은 편이다. 가격은 45만원선이다.

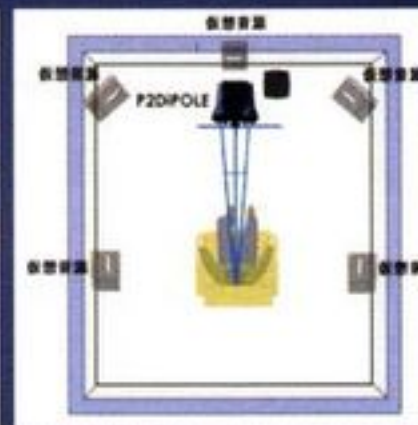
일본에서는

▲ 소니의 MDR-DS5100이다. 다른 것과는 좀 성격을 달리하는 모델이다. 우선 다른 시스템들이 스피커를 통해 5.1채널을 재현하는데 비해, 이 모델은 헤드폰을 사용하여 재현한다. 스피커나 다른 기기를 설치할 마땅한 장소가 없는 분, 방음 문제에 신경을 쓰시는 분들에게는 희소식이다. 특히나 다른 일반 앰프내장 스피커 셋(DTT2500등)과 달리 DTS를 지원한다. 옵티컬 입력을 지원하므로 PS2와 연결이 가능하고 헤드폰은 무선 헤드폰이다. 가격은 정가가 5만엔이지만 실제 판매가는 4만엔 선이다.

▲ 캐논社의 AUDIO TORNADO 5.1 THEATER이다. 일본 현지 실제판매가는 4만엔선

▲ I.O DATA社의 P2Dipole이다. 눈여겨볼 필요가 있는 모델로서, 외관이 상당히 귀여우며, 특이하게 사진에서 나타내듯이 단지 2개의 스피커로 가상의 5.1Ch을 재현한다. 가격은 서브우퍼가 포함된 프리미엄 셋이 3만엔선

일본에서도 PS2 발매 이후에 AV에 대한 관심이 늘고 있는 추세이다. 특히 일본의 가옥구조상(방이 협소하고 방음이 잘 안됨) 덩치가 큰 AV시스템을 구축하기에는 어려움이 많기 때문에 앰프가 내장된 스피커 셋 같은 소형 서라운드 시스템이 인기이다.

필자가 몇 주전 일본에 갔을 때에도 각 게임 매장마다 여러 종류의 AV시스템들이 박스 채로 큰 매장마다 수 십개씩 쌓여 있는 것을 목격하기도 하였다. 현재 여러 업체에서 다양한 종류의 제품을 출시 중이며, 앞으로도 계속 새로운 제품들이 출시를 기다리고 있다.

▲ 크리에이티브社의 DTT Playworks 2500/J. 국내에 출시되어 있는 DTT2500과 달리 Optical 단자를 지원하므로 PS2와 쉽게 연결할 수 있다. 가격은 3만 4천엔 선

마치며

지금까지 간단하게 나마 PS2를 이용하여 가정 극장 시스템을 구축하여 보았다.

가정용 극장 시스템은 아주 다양한 용도로 쓰일 수 있다. 쉽게 생각하는 DVD를 이용한 영화 감상 뿐 아니라, 공중파 TV와 VCR 등을 통한 돌비 서라운드 출력, 마지막으로 매우 중요한 게임에서의 돌비 서라운드 음향을 만끽할 수 있다. 최근 발매된 PS2의 타이틀인 「피파축구 월드 챔피언십」에서도 돌비 서라운드를 지원하며, 심지어는 닌텐도 64게임인 「젤다의 전설 - 무쥬라의 가면」에서 까지 돌비음향으로 현장감있는 사운드를 즐길 수 있다(일단 돌비서라운드를 지원하지 않는다해도 스테레오만 지원하면 돌비 프로로직 모드를 이용해 더 나은 사운드를 느낄 수 있다). 여러 채널로 분리되어 여러분에게 다가오는 소리는 게임을 한 차원 더 재미있게 [illegible]

그러나, 사실 앞서 말한 시스템을 구축하기 위해서는 최소 30만원 대에서 많게는 수백만원까지 필요하게 된다. 오디오기기와 마찬가지도 AV도 [illegible] 그러므로 가정 극장 시스템을 구축하시려는 분들은 우선 자기가 어떤 목적으로 이러한 시스템이 필요한지를 곰곰이 생각해 보고 난 후에 [illegible] 어 버릴 수 있다는 것에 유념해야 할 것이다.

하지만 한가지 확실한 사실은 돈을 들여 AV 시스템을 구축하고 나면 이루 표현할 수 없는 만족감을 얻을 수 있다는 것이다. 여러분은 이런 새로운 세계에 [illegible]

DVD 및 PS2를 위한 Q&A

Q1 DVD 감상을 위해 AV 앰프와 광단자 등을 이용해 AV 시스템을 설치하였습니다. 그런데 제대로 설치를 했는데도 불구하고, 소리가 나오지 않습니다.

A1 일단 제대로 설치를 하셨다면 타이틀을 넣지 않고 PS2의 전원을 넣어 시스템 설정(System configuration) 메뉴에 있는 광디지털 출력을 On 하면 됩니다.

Q2 DVD를 보는데 돌비 디지털 출력이 안됩니다.

A2 우선 해당 타이틀이 돌비 디지털을 지원하는지 확인을 합니다. DVD라고 해서 모든 타이틀이 돌비 디지털을 지원하는 것은 아닙니다. 이 것을 확인하고 문제가 없다면 DVD플레이시 조작 메뉴 중 (Select키를 이용) 옵션 메뉴에 있는 돌비 디지털 출력이 On으로 되어 있는지 확인합니다.

1

2

3

Q3 DTS를 지원하는 타이틀인데도 불구하고, DTS 출력이 안됩니다.

A3 우선 가장 먼저 확인을 할 것은 가지고 계신 AV 앰프가 DTS를 지원하는지를 확인합니다. 그 다음 Q2번과 같이 옵션 메뉴에 있는 DTS 출력이 On으로 되어 있는지 확인을 합니다. On을 해도 출력이 안 될 경우에는 현재 플레이 중인 타이틀이 코드 2번인지를 확인합니다. PS2는 코드 2번, 즉 일본에서 제작된 타이틀만 플레이할 수 있습니다. 하지만 버그로 인한 코드 프리로 다른 코드의 타이틀까지 재생할 수 있게 되었습니다만, 이 코드 프리도 완벽한 것이 아니기 때문에 플레이가 되는 타이틀 중에서도 DTS를 지원하는 타이틀의 경우 출력이 제대로 안 되는 경우도 발생하곤 합니다.

Q4 DVD를 감상하는데 이상하게 화면이 어두워졌다 밝아졌다 합니다.

A4 이 경우에는 현재 PS2의 AV단자가 비디오 입력에 연결이 되어 있지 않나 확인합니다. 7월호에도 이야기를 했듯이 DVD에는 비디오 테입 등의 복사를 방지하기 위해서 복사방지 시스템이 설치되어 있습니다(간혹 없는 타이틀도 있지만). 질문하신 현상은 그 중에 매크로비전이라는 프로텍트가 걸린 경우입니다. 비디오 입력의 경우 신호를 증폭시키기 때문에 그것을 감지한 후 복사 방지 프로그램이 작동하는 것입니다. 그러므로 PS2의 AV선을 TV에 직접 연결하거나 AV앰프에 연결하시기 바랍니다.

Q5 DVD를 보려고 하는데, 이상한 메시지가 나오면서 플레이가 안됩니다.

A5 그 메시지는 지역제한으로 플레이가 되지 않는 다는 메시지입니다. PS2는 코드 2번 타이틀만 재생되게 되어 있습니다. 그러므로 미국이나 한국에서 발매된 타이틀은 재생할 수 없습니다. 또한 코드프리로 재생할 시에도 여러 타이틀들이 아예 실행이 되지 않는 경우도 있습니다. 예로 반다이 비주얼에서 발매한 코드1번(미국) 타이틀인 애니메이션 카우보이 비밥, 성의 6호 등을 들 수 있겠습니다. 그리고 플레이가 된다고 해도 튕겨 나가거나 불안정한 경우도 있습니다.

Q6 PS2를 이용해 DVD를 보는데 패드로 조작하려니 선이 짧고 불편합니다.

A6 현재는 PS2에서 DVD 재생의 조작은 패드를 이용합니다. 이러다 보니 일반 DVD플레이어보다 조작이 불편한 경우가 있습니다. 하지만 곧 소니 에서 리모콘을 발매할 예정이며, 몇몇 홍콩 업체에서는 발빠르게 리모콘을 발매한 상태입니다. 그 중 한 리모콘은 정품이 아닌 장점(?)을 이용해 코드프리 조작을 키 하나로 만들어 제공하기도 합니다.

Q7 PS2에 DVD 타이틀을 실행시켜도 작동이 되지 않습니다.

A7 이 경우는 가장 먼저 PS2 전용 메모리 카드가 꼽혀 있는지 확인을 해야 합니다. PS2는 DVD 플레이어 관련 데이타가 메모리 카드에 있기 때문에 메모리카드를 삽입한 상태에서 실행을 하여야 합니다. 우선 메모리카드가 제대로 꼽혀 있는지 확인한 후 그래도 작동이 안될 경우에는 메모리 카드내 DVD 플레이어 프로그램의 이상 유무를 확인해야 합니다. 메모리 관리를 하면서 실수로 지웠거나, 초기 메모리 카드를 사용하는 경우에 버그로 인해 DVD 플레이어 프로그램이 깨질 경우도 있습니다. 이때는 유틸 디스크를 이용해 프로그램을 다시 설치해주면 됩니다. 자세한 설치 방법은 7월호 44 페이지를 참고하시기 바랍니다.

Q8 광케이블은 어떤 것을 사야 하나요?

A8 PS2와 일반 AV앰프와의 연결은 앞에서 이야기했듯이 보통 각대각 광케이블을 사용하시면 됩니다. 그리고 특별히 종류를 신경 쓰실 필요는 없습니다. 소니 의 제품이라고 그렇게 차이가 있는 것은 아닙니다. 전문 오디오용으로 개발된 고가의 제품도 있으나, 저가의 제품도 좋은 성능을 보이는 것들이 많이 있습니다. 대표적으로 국내에서 가장 많이 이용되는 것이 일본 티악 에서 나온 광케이블입니다. 정가는 2,600엔으로 표시되어 있지만 일본 현지에서는 천엔 정도에 구입을 하실 수 있으며, 용산에서는 2만원에 판매가 되고 있습니다. 미니디스크 플레이어로의 광녹음을 하실 때에는 각대원 케이블을 구입하면 되며, 가격은 동일합니다. 참고로 마감이 부실한 만원 대의 케이블은 피하시는 편이 좋다고 봅니다.

한가지 참고할 점은 광케이블은 특성상 긴 선을 사용할 수 없습니다. 보통 1-2미터 이하의 선이 적당합니다. 또한 휘거나 구부러지면 제 성능을 발휘 못하게 되니 주의가 필요합니다.

Q9 PS2에서는 코드 프리로도 작동되지 않는 타이틀도 많다던데, 어떻게 알 수 있습니까?

A9 최근 국내에도 DVD 타이틀이 많이 출시되어 PS2로 보시려고 하시는 분들이 많아졌습니다. 하지만 아시다시피 코드 2번을 제외하고는 코드 프리를 이용해 작동을 해야 하지만, 그렇게 해도 작동하지 않는 타이틀도 많이 있습니다. 구입하고 나서 집에서 사용해보니 작동이 안 된다면 큰 낭패이겠죠. 이럴 경우에는 일단 구입하시려는 타이틀이 PS 2에서 정상적으로 작동이 가능한지 알아보시길 권합니다. 각 통신 게임기 동호회의 PS 게시판이나 인터넷 게임기 사이트에 문의를 해보거나, 또한 게임기 통신 동호회에서 완벽하지는 않지만 PS2에 작동이 가능한 DVD 타이틀을 정리하여 업데이트하고 있으니 해당 타이틀이 포함되어 있는지 확인하는 것도 좋은 방법이 될 것입니다.

Q10 DVD와 LD중 어느 것이 화질이 더 좋은가요?

A10 일단 스펙면으로 본다면 DVD 쪽이 LD보다 훨씬 뛰어납니다. DVD의 수평해상도는 약 500본인데 비해 LD는 430정도에 불과합니다. DVD가 보다 깨끗한 화면을 보여 줍니다. 또한 다 자막, 다 음성 기능을 지원하며, 멀티 챕터 등의 다양한 부가적인 기능을 지원합니다. 그리고 LD의 경우 사장되고 있는데 비해, DVD는 이제 부상하고 있습니다. LD가 인기인 일본에서조차 이제는 LD 타이틀의 출시가 줄어들고 있는 것이 현실입니다. 하지만 화질의 경우는 스펙이 모든 것을 말하지는 못합니다. 지금도 CD가 월등히 성능이나 사용의 편리성으로 대중들에게 인기를 받고 있지만, 예전의 LP를 좋아하시는 분이 아직도 있는 것과 마찬가지입니다. 장단점이 있기 마련이죠. 우선 소스의 상태가 매우 중요합니다. 아무리 DVD라고 하더라도 제대로 만들지 못하면 LD만큼의 화면도 보여주질 못합니다. 특히 애니메이션들이 해당되는 경우가 많은데, 예를 들면 에반겔리온의 경우 TV판, 극장판 모두 DVD 타이틀의 화질은 LD에 비해 형편없이 떨어집니다. 그러므로 객관적인 성능으로는 DVD가 낫지만 얼마나 제작을 잘 하느냐 못하느냐에 따라 일반 LD 타이틀보다 떨어질 수도 있다는 것을 아셔야 합니다. 그리고 한가지 LD의 경우는 음성은 디지털이지만 화상은 아날로그이기 때문에 아날로그의 특유의 색감이 잘 표현됩니다 (마치 LP의 아날로그 음을 좋아하시는 분이 있듯이). 또한 DVD 타이틀의 경우 내용물이 좀 부실한데 비해 LD는 뭔지 소장한다는 맛(?)이 나긴 합니다. 그리고 참고할 점은 DVD 플레이어의 경우는 대부분 가격 차이에 비해 성능차이가 그리 크지 않지만, LDP는 가격에 따라 엄청난 차이를 보인다는 것이 다른 점입니다. 그러나, 결론적으로 앞으로의 가능성이 높은 DVD 쪽에 손을 들어주겠습니다.

플스 소프트를 드캐에서 돌린다?

'블림' 이란 무엇인가

PC상에서 플스 소프트의 작동을 가능케 하는 에뮬레이터(Emulator)로 여러 사람들에게 유명한 블림(Bleem).
플스보다 더 좋은 그래픽을 구현하여 극찬을 받은 그들이 드림캐스트까지 그 마수를 뻗쳐 많은 사람들의 관심을 주목시키고 있는 가운데
이번 기획에서는 드림캐스트용 플레이스테이션 소프트 에뮬레이터 블림캐스트에 대해서 알아보자.

글 : 아르피지

블림? Bleem?

블림(Bleem!)은 미국 블림사에서 개발한 플레이스테이션을 PC상에 구현한 에뮬레이터이다. 초기에는 공개용 버전으로 인터넷상에 전 세계에 유포하다가 많은 유저들의 호응을 얻자 많은 공개용 프로그램들이 그러하듯 정식으로 패키지를 발매하였다. PC의 수십 배속 시디롬으로 인해 로딩시간이 짧아지고(플스는 2배속이다) 3D카드의 사용으로 인하여 더욱 깨끗한 3D그래픽을 구현할 수 있다. 호환성 문제로 인하여 대부분의 게임들의 완벽 재현을 하지는 못하였지만 플스 소프트를 PC상에서 돌릴 수 있다는 매력에 많은 유저들이 몰려들었다. 이에 플스의 개발사 소니에서는 '자사의 기체에 대한 에뮬레이터를 상업적 목적으로 이용하는 것은 위법이다'라며 소송을 걸었지만 결과는 블림의 승소로 세계를 주름잡는 거대기업이 일개 중소기업에 패소했다는 사실에 많은 사람들이 고소해하였고 블림사는 더더욱 블림의 개발에 박차를 가하였다. 올해 5월 12일, SONY는 다시 블림사에 대한 소송을 걸어 현재 재판이 진행중이다.

Bleem for Dreamcast?

상업용 패키지 발매의 성공(전 세계 25만개이상 판매되었다고 한다)과 소니와의 재판 승소로 인하여 더욱 의기양양해진 블림사는 별다른 제약 없이 자유로이 사업의 방향을 정한다. 거기에서 나온 발상이 드캐에서 플스 소프트의 구동. 이는 게임기 업계에 많은 파문을 가지고 왔다. 자타가 공인하는 앙숙인 세가와 소니. 그런 관계 속에 소니의 PS용 소프트를 드캐에서 구동시킨다? 물론 세가 측에는 별다른 해가 없지만 자존심이 타사보다 월등히 강한 세가가 자신들의 기체에서 라이벌사의 소프트를 돌린다는 것에 대해서 어떤 반응을 보일지, 마찬가지로 세가를 누르고 게임기 업계에서 단연 왕자의 자리에 오른 소니가 자사의 소프트가 라이벌사의 기체에서 구동된다는 것에 대해서 어떤 반응을 보일지 많은 사람들이 관심 있게 지켜보는 가운데 세가 측에서는 노코멘트로 일관하고 있으며 소니는 블림의 존재 자체에 대해서 패소 후에도 계속해서 소송을 걸고 있다.

윈도우 CE를 운영체제로 하고 있는 드캐에서 블림의 개발은 어려운 것이 아니다. 같은 윈도우 운영체제에 속해있는 드캐는 PC의 프로그래밍 방식과 별반 다를 것이 없다. 이미 PC로 플스 에뮬레이터를 개발한 블림으로서는 플스의 구동루틴에 대한 노하우가 쌓여있기 때문에 개발은 그다지 힘든 것이 아니다.

드림캐스트, 정말로 '꿈의 게임기'가 되는 것이 아닐까?

▲ 가격은 19.99달러, 2000년 7월 16일 발매 예정이다

Bleem for Dreamcast의 공개된 성능?

현재 공개되어 있는 성능은 여러 사람들의 기대감을 자극시키기에 충분하다. PC처럼 보유자마다 부품이 틀린 경우를 모두 고려해서 프로그래밍해야하는 것이 아니라 드캐라는 단 하나의 기체만을 위해서 프로그래밍 하는 것이기 때문에 프로그램의 안정도 또한 높을 것이다. 가장 주목을 끄는 것은 역시 그래픽 적인 면. 특히 안티 얼라이어싱(Anti-aliasing)(주1) 처리로 인해 3D게임을 플레이할 때 깨끗한 3D그래픽을 보여주고 있다. 또한 해상도의 향상이 두드러졌다. 기존의 기본(스펙상이 아닌 어디까지나 보통) 320 × 240의 플스 소프트를 드캐의 기본 해상도인 640 × 480으로 재계산하여 더욱 아름다운 화상을 보여줄 수 있게 되었다. 텍스쳐 보정도 필터링을 통과시켜 매우 만족할 만한 수준이라 기대감에 부풀게 하고 있다. 물론 PS2에서도 플스 3D게임을 구동시킬 시에 상당한 수준을 보여주지만 그것보다 낫다는 평. PS2보다 해상도 부분에서 뛰어난 드캐로서는 당연한 결과라고 볼 수 있겠다(실제로 PS2의 출력 해상도는 드캐의 그것보다 뛰어나긴 하지만 실제로 사용하기에는 약간 무리가 있다. 어디까지나 스펙상).

▲ 플레이스테이션에서의 R4

▲ 블림캐스트로 구동한 R4

사진은 공개된 R4의 플스와 블림캐스트의 비교사진이다. 플스는 폴리곤의 얼라이어싱 현상이 뚜렷하게 나타나며 텍스쳐 또한 확대, 축소로 인해 지저분해 보인다. 그러나 Bleem for Dreamcast(이하 블림캐스트)로 구동한 R4는 안티 얼라이어싱으로 차체의 윤곽은 더욱 뚜렷, 깨끗해졌으며 텍스쳐는 필터링을 통과시켜 더욱 깨끗하고 보기 좋게 변하였다. 해상도도 높아져 드캐용 레이싱 게임보다 더욱 나아 보인다. 실사 같이 보이는 그래픽에 경의를 표할 뿐이다. 모든 게임이 이정도로만 나오면 정말 할 맛이 날 듯하다.

▲ 이런 철권도

▲ 드림캐스트에서 구동시키면 아케이드 시스템12용보다 더욱 좋아 보인다

컨트롤러 문제도 해결되었다. DC의 7버튼(Start 버튼 포함) 패드는 PS의 10버튼(Start, Select 버튼 포함)을 완벽하게 커버하지 못하기에 많은 우려를 했으나 컨버터의 개발로 인하여 해결되었다. PS의 컨트롤러를 DC에 연결시켜 사용하고 비주얼 메모리로 세이브를 한다. 플스의 느낌 그대로 조작하는데는 무리가 없다고 할 수 있다.

▲ 컨버터의 발매로 인해 컨트롤러 문제도 해결되었다

▲ 그리고 블림표 패드도 별도로 발매된다

(주1) Anti-aliasing

해상도가 낮은 모니터에 출력할 경우 비스듬한 선에 계단처럼 보이는 Aliasing 현상이 일어난다. 이럴 때 주위 색상과 비슷한 색을 넣어주면 직선에 가깝도록 보이는 착시현상을 일으키는 방법이 Anti-aliasing이다. 하지만 이 방법은 많은 계산 과정으로 인해 CPU의 성능이 낮은 기체에서는 처리속도 저하 등의 문제점이 생긴다.

▲ Aliasing 현상

▲ Anti-aliasing 처리한 후 결과물

저장 매체는 MIL-CD

드캐만의 저장 방식인 GD-ROM. CD-ROM보다 더욱 고밀도로 제작되어서 1기가 바이트에 달하는 용량을 담을 수 있는 매체다. 또한 세가가 특허권을 가지고 있는지라 대중화되지 못하고 드캐에만 사용되고 있어 소프트 불법 복제에 대해 안전한 편이며 세가의 허가를 받아야만 GD-ROM을 찍어낼 수 있다. 그렇다면 드캐에서 구동시켜야 하는 블림캐스트는? 라이벌사 기체의 소프트를 구동시키기 위한 프로그램을 자존심 강한 세가에서 허가해 줄리 만무하다. 허가를 해준다고 하더라도 서로 복잡하게 연계되어있는 게임 업계에서 비난을 받을 것이 당연하다. 그렇다면 블림캐스트는 어떤 방식으로 되어야 한단 말인가? 대답은 의외로 가까이 있었다. 드캐에서 구동되는 소프트의 매체는 두 가지. GD-ROM과 MIL-CD이다.

MIL-CD는 'Music Interactive Live'의 머릿글자만 딴 단어이며 동시에 'みる(보다)'라는 뜻도 가진다. 보는 CD라는 의미를 가진 이 CD는 보통 CDP에서는 음악시디로, 드캐에서는 비디오클립과 영상과 함께 음악을 감상할 수 있는 것으로 일본 내에서는 보통 레코드 판매점에서 판매하고 있다. 세가 측에서는 굉장한 것처럼 선전을 하고는 있지만 특별한 매체가 아닌 단지 멀티세션 방식(주2)으로 흔히 볼 수 있는 지름 12센티의 시디와 다른 점이 거의 없다. 단지 프로그램이 드캐에만 대응할 뿐이다. MIL-CD는 국가코드를 지니지 않기 때문에 미국에서 발매하는 블림캐스트라도 일본내수용 드림캐스트에서도 구동될 가능성이 높다. 따라서 PC용 블림과 마찬가지로 이것 역시 전 세계적으로 판매가 될 듯하다.

패키지가 4개?

(주2) 멀티 세션

기존의 CD 엑스트라 방식(한 장의 CD안에 디지털 오디오 데이터와 컴퓨터 데이터가 공존하는 방식을 뜻한다)의 한 종류로 CDP에서 재생할 때 특별한 장치가 없는 CDP는 컴퓨터 데이터를 읽어들였을 때 앰프와 스피커가 파손될 우려가 있다. 이런 경우를 위해 CDP에서는 오디오 데이터만 읽어들일 수 있게 일종의 락(Lock)을 걸어 CDP에서는 단지 CD-DA로, CD-ROM 드라이브에서는 CD-ROM으로 인식하게 하는 방식이 멀티 세션 방식이다.

블림캐스트는 총 4개의 패키지(A, B, C, D)로 발매된다고 한다. 한 패키지당 100개의 게임을 완벽 지원하여 총 400개의 게임을 지원할 예정. PC용 블림처럼 무리하게 모든 게임을 지원하려고 하다가 모든 게임이 어설프게 구동되는 것과는 달리 일정한 범위만 지원하는 것은 프로그램의 퀄리티를 더욱 높일 수 있을 것이다. 그로 인해서 완벽 지원이 가능하고 개발 기간과 비용이 짧아지는 것은 당연하다.

구동 방식에 대해 예상해보기로 하자. 읽기 매체가 하나뿐인 게임기에서 에뮬레이터를 실행하기 위해서는 램상주 방식이 채택되어야 한다. 드캐의 메모리는 16메가. 플스의 에뮬레이터인 점을 고려해 플스의 메모리 용량인 8메가만 사용한다고 가정할 때, 에뮬레이터의 크기는 8메가정도의 크기밖에 되지 않을 것이다. 그렇다면 4개의 패키지의 에뮬 프로그램이 모두 다르다는 가정 하에 다 합쳐도 32메가밖에 되지 않는데 어째서 단일 CD형태의 패키지로 발매하지 않는다는 것일까? 블림 측에서는 각 패키지마다 프로그램과 100개의 게임의 구동설정이 들어있다고 한다. 하지만 메인 프로그램을 조절하는 역할만 하는 설정이 용량이 클 리가 없다. 물론 게임마다의 구동설정이 프로그램으로 작성되어서 해당 게임에만 사용되는 작업루틴을 끌어 내오는 경우 용량이 커질 수도 있긴 하다. 에뮬레이터 메인 프로그램이 2메가정도고 설정이 6메가라면 640메가의 CD롬에 100개의 게임 지원은 당연한 것일지도 모른다.

누구도 발매되기 전에는 확실한 것을 알지 못하지만 왠지 '얄팍한 상술' 쪽에 손을 들어주고 싶은 이유는 무엇일까?

▲ 부디 Z까지 나오지 않길 바랄 뿐이다

그렇다면 플스를 대체할 수 있는가?

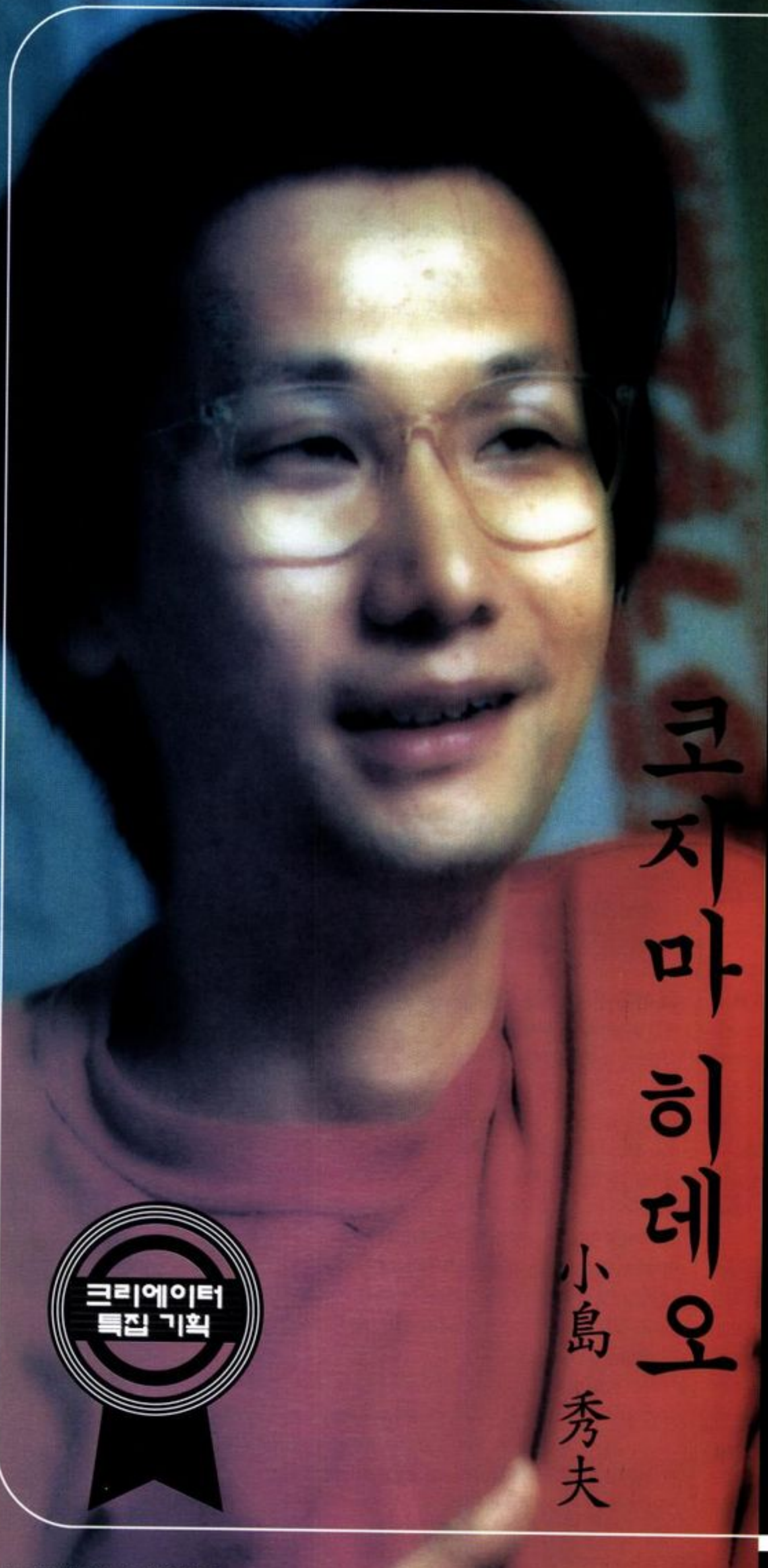
그렇다면 플스를 대체할 수 있는가?

플스의 소프트를 구동시킬 수 있고, PS2의 하위 호환보다 더욱 좋은 성능을 보이니까 플스를 대체할 수 있는가? 결론부터 말하자면 '할 수 없다'이다. 더욱 깨끗한 영상을 보여주기는 하지만 호환성은 완벽하지 못하다. 물론 웬만한 유명작들은 다 지원을 하긴 하지만 그것만 가지고 플스를 대체한다고 하기엔 무리가 있다. 플스는 2000개 이상의 수많은 게임이 발매되어있으며 그와 동시에 수많은 어둠의 게임들이 존재한다. 물론 블림측에서 업데이트를 한다고는 하지만 비인기작들만 골라서 플레이하는 취향의 사람들에게는 대체가 불가능하다. 플스를 하위 호환한다는 PS2도 단지 수십 개의 게임이 실행 불가능하다는 것 때문에 아직까지 사람들에게 '완벽대체'의 느낌을 주지 못하고 있는데(국내는 복사시디가 구동되지 않아서 일지도… -_-;) 블림캐스트는 오죽하겠는가?

가격 면에서도 문제점이 있다. 19.99달러, 패키지 4개에 컨버터 2개를 구입, 플스 패드 2개 구입, 국제우편의 금액까지 계산한다면 15만원이상의 가격이 나온다. 현재 플스의 국내 중고가격이 10만원정도인 것을 감안하면 국내에서는 가격경쟁력이 없다. 하지만 플스보다 더욱 멋진 그래픽을 보여주는 면에서는 구입욕구가 일어난다. 인지도 높은 작품들만을 즐기면서 드캐를 보유하고 있다면 구입을 해보는 것도 좋지 않을까 생각한다.

코지마 히데오

小島 秀夫

크리에이터 특집 기획

'감독'이라 하면 보통 영화 감독이나 스포츠 감독 등을 떠올리기 마련이다. 이번에 소개하는 인물인 '코지마 히데오' 감독은 게임 제작을 담당하고 있다. 게임 감독이라는 직업이 국내에서는 약간 생소한 면도 없지 않아 있을 것이다. 물론 일본에서도 그러한 면이 없는 것은 아니다. 「파이널 판타지」시리즈로 유명한 '사카구치 히로노부', 「버추어 파이터」, 「쉔무」 등을 제작한 '스즈키 유', 「D의 식탁」, 「리얼 사운드」로 잘 알려진 '이이노 겐지' 등의 인물들은 다 유명한 게임 크리에이터(제작자)들이다.'
그 유명한 인물들과 함께 현재 상당한 주가를 올리고 있으며 그들과는 좀 다르게 '게임 감독'이라고 칭해지는인물이 바로 코지마 감독이다.
게임을 조금이라도 오래 즐겨 본 사람이라면 「스내쳐」나 「메탈기어」란 이름을 들어본 적이 있을 것이다.
이 게임들의 제작을 맡고 지휘한 사람이 다름 아닌 코지마 감독으로 최근에는 PS2로 발매 예정인 메탈기어 시리즈의 최신작 「메탈기어 솔리드 2」때문에 한층 더 주목을 받고 있기도 하다. 그럼 코지마 감독과 그가 제작을 맡았던 작품들에 대해 간략히 알아보자.

코지마 감독에 대한 소개

코지마 감독은 1963년에 도쿄에서 태어났지만 3살 때부터 칸사이 지방에서 자라왔기 때문에 그의 말투에는 칸사이 사투리가 섞여 있다. 그는 사진에서도 볼 수 있듯이 약간은 긴 머리에 안경을 쓰고 있고 상당히 상냥한 인상을 가진, 편안한 느낌을 주는 외모를 지니고 있다. 현재는 코나미 주식회사의 정예부대라고 할 수 있는 KCEJ(Konami Computer Entertainment Japan)을 이끄는 게임 크리에이터의 자리를 맡고 있다.
어쨌든 지금이야 이렇게 게임 및 컴퓨터에 관련된 일에 종사하고 있는 코지마 감독이지만 어렸을 적에는 컴퓨터 등에 그리 큰 관심을 가지고 있지는 않았다. 대학을 졸업 한 후 1986년 코나미에 입사하고 나서야 비로소 컴퓨터를 전문적으로 다루기 시작한 것이다. 게임도 처음부터 푹 빠져 있었던 것이 아니라, 평상시에 때때로 즐기는 정도에 지나지 않았을 뿐이었다.
그는 어릴 때부터 공상을 즐기는 버릇이 있어서 학교를 다닐 때에는 생각에 빠져 길을 걷다가 길바닥에 있는 구멍에 빠진 적도 있다. 또한 자신의 생각대로 그림을 그리거나 조각을 만들기도 하고, 추리소설 등의 책도 많이 읽었으며 중·고등학교 시절에는 8mm 영화를 찍기도 했다. 이에 한때는 영화감독이 되고싶다는 생각도 했지만 시간이 지날수록 현실성을 깨닫고 영화 제작과는 멀어져 갔다. 그러던 도중 대학 시절에 「슈퍼 마리오」를 비롯한 패미컴의 게임들을 접한 후 자신도 게임의 세계에서는 원하는 것을 만들 수 있을 거라는 생각을 갖게 된다. 그리고 그것이 곧 그의 게임 업체의 입사 계기가 된 것이다.
입사 후에는 프로그래머에게 지시를 내려주는 일들만 하고 있었지만 「스내쳐」의 제작에 와서는 자신도 직접 프로그래밍에

참여하는 등의 모습을 보여주었다. 코지마 감독이 스스로 말하길 자신은 프로듀서 일에만 전념할 수 있는 타입이 아니라 현장에 직접 뛰어들길 좋아한다고 한다. 그러한 자세로 「스내처」를 제작한 후에도 계속 「폴리스너츠」 및 자신에게 있어서 가장 큰 의미를 남기게 된 「메탈기어」 시리즈를 탄생시키게 된다. 메탈기어는 당시 MSX시절의 유저들에게 획기적인 인기를 얻었을 정도로 코지마 감독 작품 사상 최대의 성공을 거두었고 현재에 와서 전 세계에 그 시리즈가 550만장이나 팔렸을 정도의 초 대작이 되었다.

코지마 감독이 하나의 게임을 제작할 때 임하는 기본 자세는 '자신이 제일 재미있게 즐길 수 있을 만한 것만을 만든다' 라는 것이다. 따라서 어린아이들을 의식해 연령을 억지로 끼워 맞추는 식의 게임 제작은 하지 않으며 주 타켓을 중학생에서 30대 후반 정도의 연령층에 맞추고 있다. 또한 그의 게임들은 대부분 독특한 세계관을 가지고 있기 때문에 열광적인 팬들도 많다. 이러한 자신만의 특징을 앞세워 현재에도 그리고 앞으로도 계속 코지마 식의 독특한 작품들을 선보이게 될 것이다.

코지마 감독이 참가한 작품들

코지마 감독은 처음 입사했을 당시 「꿈의 대륙 어드벤처」라는 게임의 제작에도 참여한 적이 있다. 하지만 그의 실질적인 데뷔작이라고 할 수 있는 게임은 바로 「스내처」이고, 그것을 시작으로 이어지고 있는 그의 작품들은 대부분 영화 같은 분위기를 풍기고 있기도 하다.

메탈기어

1987년	MSX로 발매
1987년	패미컴으로 발매

코지마 감독의 공식 데뷔 작품으로서 그의 이름은 이 작품으로 인해 알려지기 시작한다. 적의 감시를 피해 임무를 완수해야 하는 액션 어드벤처식 진행에 많은 사람들이 흥미를 느끼고 즐기게 되었다. 하지만 액션 부분 말고도 스토리 면이나 그 밖의 게임 내의 설정 부분에 있어서도 상당한 완성도를 자랑하는 작품. 참고로 이 때의 스네이크의 얼굴은 요즘 그의 얼굴과 많은 차이를 보이고 있다.

스내처

1988년	퍼스컴용 발매(미완성)
1990년	MSX으로 「SD스내처」 발매
1992년	PC엔진으로 완전판 발매
1996년	PS, SS로 리메이크

「메탈기어」와는 달리 선택문에 따라 진행하는 형식의 어드벤처 게임. 퍼스컴용으로 발매되었을 당시에는 미완성이었지만 몇 년 후 PC엔진으로 완전판이 발매된다. 처음 발매된 당시에는 그 독특한 게임 분위기로 상당한 반응을 얻었던 작품. 영화 「블레이드 런너」가 「스내처」의 무대 형성에 영향을 끼쳤다는 설이 많기도 하다. 나중에 PS와 SS로 리메이크 되었을 때에는 원작의 일부 화면(잔인한 장면 등)이 약간 수정되기도 하였다.

메탈기어 2 - 솔리드 스네이크 -

1990년	MSX로 발매

전작의 인기를 계속해서 이어나갔을 뿐만 아니라 좀 더 넓혀주는 역할을 해낸 게임. 긴장감 넘치는 액션 등을 비롯한 게임에서의 재미를 그대로 느낄 수 있었다. 또한 이제까지 동료였던 사람들을 적의 입장으로 돌려서 싸워야 했던 스네이크의 비장하고도 어려운 상황에 처한 모습을 잘 표현해냈다. 항간에서는 이 게임은 남자들만의 냄새가 물씬 풍기는 분위기를 가졌다고도 했다. 그 밖의 게임 설정을 보면 보스 중의 한 명인 '빅 보스'의 얼굴은 유명한 영화 배우인 '숀 코넬리'와 상당히 흡사하다는 등 약간의 패러디성을 느낄 수 있는 부분들도 있었다.

폴리스너츠

1994년	퍼스컴으로 발매
1995년	3DO으로 발매
1996년	PS, SS로 발매
1997년	PS으로 '더 베스트' 판 발매

「스내처」에 이어 코지마 감독이 내놓은 두 번째 어드벤처 게임. 진행 자체에 있어서는 「스내처」와 별로 다를 것이 없지만 좀 더 영화적인 연출을 살려내는 등의 발전된 모습을 보여주고 있다. 또한 처음에 미완성으로 내놓았던 「스내처」에 비해서 구성적인 면으로 높은 완성도를 보여주었다. 그리고 이 작품에서는 인간이 우주에서 살아가는데 처할 수 있는 문제 등을 현실감 있게 다루어 놓고 있기도 하다.

메탈기어 솔리드

1998년	PS로 발매
1999년	PS로 「메탈기어 솔리드 인테그랄」 발매

「메탈기어 2 솔리드 스네이크」 이후로 약 8년간의 긴 잠에서 깨어난 시리즈 후속작. 98년 드디어 PS로 등장하면서 예전 이상의 엄청난 반응을 불러 일으켰다. 예전과는 달리 하드웨어가 많이 발전하여 폴리곤을 사용할 수 있게 되자 그를 이용해 뛰어난 연출을 보여줄 수 있었다. 하지만 적의 시선을 피해 임무를 완수한다는 목적과 기본적인 게임의 진행방식은 거의 그대로이다. 나중에 영어를 지원해주고 새로운 모드를 추가하는 등의 개량이 더해진 「메탈기어 솔리드 인테그랄」이 발매되기도 하여 그 뛰어난 인기를 충분히 실감할 수 있었다.

코지마 감독이 참가한 작품들

메탈기어 고스트 바벨

2000년 게임보이 컬러로 발매

사실상 「메탈기어」시리즈의 최신 발매작인 이 게임은 게임보이라는 휴대용 게임기로 즐길 수 있다. 따라서 PS의 「메탈기어 솔리드」에서의 폴리곤으로 표현한 화려한 연출은 볼 수 없지만 예전 MSX시절의 시리즈를 다시 접하는 듯한 향수를 느낄 수 있다는 또 다른 장점이 있다. 스토리는 「메탈기어」시리즈답게 치밀하고도 긴장감 있게 짜여져 있다. 단 「메탈기어 솔리드」의 빛에 너무 가려져서 이 게임의 부제인 '고스트 바벨' 조차 모르고 있는 사람들이 많다는 점이 아쉬움으로 남는다. 참고로 이 게임에서 코지마 감독은 기획 및 프로듀스 만을 담당했었다.

Z.O.E

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

PS2로 발매 예정

게임 업계 최고 스텝과 애니메이션 업계 최고 스텝이 만나 꿈의 경연을 벌인다는 문구를 앞세운 작품. 현재 PS2로 발매가 예정되어 있으며 장르는 액션 어드벤처이다. 제작진에는 오래전부터 지금까지 코지마 감독과 호흡을 맞춰온 사람들이 포함되어 있으며 코지마는 감독이 아닌 제작 총지휘를 맡게 되었다. 특히 캐릭터 디자인 담당은 「기동전사 Z건담」을 포함한 건담류 애니메이션의 디자인으로 유명한 니시무라가 담당하여 더욱 관심을 끌고 있다. 게임의 주무대는 우주이고 콜로니도 등장하는 것으로 봐서 「폴리스너츠」와 비슷한 분위기를 가질 가능성이 크다.

메탈기어 솔리드 2 - SONG OF LIBERTY -

PS2로 발매 예정

이 시리즈는 아직 발매되지는 않은 작품이지만 전작 「메탈기어 솔리드」의 매력에 끌린 많은 사람들에 의하여 벌써부터 상당한 주목을 받고 있다. 또한 미국에서 열리는 E3쇼에서 그 화상이 공개되어 대 호평을 받았다

PS2로 개발중인 작품이라 지금까지 공개된 게임의 화면들을 보면 당연히 전작들보다 화려함을 느낄 수 있다. 하지만 화려함 못지 않게 중요시되고 있는 것이 바로 조금이라도 현실과 비슷하게 표현하는 것, 즉 리얼함이다. 스네이크의 동작들이 늘어나는 것은 물론 주위의 환경 묘사 또한 실제의 그것들과 최대한 비슷하게 표현될 것으로 예상된다. 스토리 면에 있어서도 코지마 감독 특유의 분위기가 한층 더 살아날 것을 기대한다. 참고로 일본에서는 본 작의 발매에 앞서서 그 예고 영상을 담은 DVD가 곧 등장할 예정이다.

코지마 감독의 단짝, '신카와 요우지(新川 洋司)'

코지마 감독의 근래 작품들에서 빼놓을 수 없는 사람이 있다. 바로 아트 디자이너인 '신카와 요우지' 이다. 신카와는 코지마 감독에게 그 뛰어난 재능을 인정받아서 1994년에 코나미로 입사했다. 그로부터 「폴리스너츠 프라이비트 컬렉션」의 디자인을 담당했었고 급기야 「메탈기어 솔리드」계획에도 참가하게 되어서 캐릭터 및 메카닉 디자인을 담당했었다. 또한 연이어서 발매된 「메탈기어 솔리드 인테그랄」과 「메탈기어 고스트바벨」에서도 메카닉과 캐릭터 디자인 및 일러스트를 담당하는 등 한창 그 실력을 발휘하고 있는 우수한 아트 디자이너라고 말할 수 있다. 그의 화풍은 독단적인 세계관을 나타내고 있으며 아날로그와 CG가 잘 조화되어 훌륭한 작품을 탄생시키고 있다. 이러한 실력을 바탕으로 앞으로 발매될 「메탈기어 솔리드 2」에서의 캐릭터 및 메카닉 디자인, 그래픽 감수 등을 담당하게 되어 좀 더 표현력이 향상된 그의 일러스트를 감상할 수 있게 되었다. 또한 「Z.O.E」에서도 메카닉 디자인을 담당함으로써 이제는 코지마 감독과 떼려야 뗄 수 없는 중요한 단짝의 위치에까지 오르게 되었다. 앞으로 계속 등장할 코지마 감독의 작품에서도 그의 화려한 그림들을 충분히 감상할 수 있기를 기대해본다.

영화감독 코지마 히데오?

코지마 감독의 작품들에서는 특히 영화적인 분위기를 많이 느낄 수 있다. 「스내처」는 당시에 거의 처음으로 영화적인 수법을 상당수 가미한 게임이라고도 할 수 있다. 또한 그 뒤를 이은 「폴리스너츠」에도 그러한 영화적인 요소가 충분히 첨가되어지고 있다. 캐릭터 설정을 보더라도 흑인 경찰관과 주인공. 그 둘이 단짝을 이루어서 한 조직을 상대로 흥미 있는 활약 및 액션을 펼쳐 보이는 것은 흡사 「리썰 웨폰」등의 영화를 떠올리게 한다. 그 밖의 화면 안의 박진감 넘치는 연출과 성우들의 실감나는 연기, 분위기를 고조시키는 배경 음악 등에도 영화적 요소가 충분히 들어 있다. 「메탈기어」시리즈에서도 그러한 점은 마찬가지이다. 예전의 시리즈들도 마찬가지이지만 특히 「메탈기어 솔리드」에서는 PS라는 고성능 하드를 이용한 덕분인지 화면에서의 긴장감 등이 더욱 생생하게 표현되고 있다. 게다가 적들의 시야를 피해 숨어 다니며 몰래 작전을 수행하는 스네이크의 모습을 보고 있으면 하나의 첩보 영화를 보는 듯한 생각마저 들게 한다. 이러한 연출을 살리는데 더욱 기여를 한 것이 있다면 바로 스네이크와 다른 인물들 사이의 무선 연락 장면. 이 장면은 「메탈기어」의 모든 시리즈에 걸쳐서 거의 변함없는 형태로 이어지고 있다. 어두운 화면 안에서 플레이어 스스로 무전기 주파수를 맞추면 곧 상대의 얼굴이 나타나며 대화가 이루어진다는 연출은 영화적인 요소를 가미하는데 단단히 한 몫을 기여하고 있다. 그밖에 반전에 반전이 일어나는 등 시리즈마다 치밀하게 짜여져 있는 스토리는 웬만한 영화보다 훨씬 높은 완성도를 보여주고 있다. 이렇게 코지마 감독의 작품들이 영화와도 흡사한 면모를 보여주고 있는 이유는 무엇일까? 그것은 바로 코지마 자신이 상당한 영화광이라는 사실이 많은 영향을 받고 있는 듯하다. 앞에서도 말했듯이 그는 학생 시절에 간단한 영화에도 손을 댄 적이 있었고 한 때 영화 제작 쪽으로의 진로도 생각해 본 적이 있기도 하다. 또한 실제로 그는 게임 업계에서도 손꼽아 줄만한 영화 매니아이며 최근에는 인도 영화에도 흥미를 가진 적이 있다. 아무튼 그는 대단히 영화를 좋아하는 것에는 틀림이 없다. 이런 코지마 감독에게 영화를 찍어보지 않겠냐는 질문도 없지 않은데…. 그러나 그는 그렇게 할 수 없다는 입장이다. 그가 영화를 굉장히 좋아하긴 하지만 그 이상으로 게임의 세계에 만족을 느끼며 살아가고 있는 것 때문일 것이다.

본격적인 세계 무대로 진출하는 코지마 감독

이번에 등장하게 될 「메탈기어 솔리드 2」는 이제까지의 코지마 감독의 작품들과는 달리 일본 국내만이 아니라 세계 전체의 반응을 고려해서 만들어지는 경향이 있다. 또한 앞에서 말했듯이 전작과는 달리 작품의 영상을 담은 비디오 공개가 E3쇼의 한 부스가 아닌 따로 회장이 마련되어 이루어졌다는 사실에서도 그러한 느낌을 충분히 받을 수 있다. 그의 전 작품들의 완성도를 고려해보면 이 「메탈기어 솔리드 2」가 앞으로 코지마 감독이 세계의 무대로 뻗어나갈 첫 데뷔작 역할을 해낼 가능성이 충분히 있다. 여기서 잠깐 그의 생각을 엿볼 수 있는 한 인터뷰 내용을 읽어보자.

"원래는 「2」를 만들 예정은 없었습니다. 하지만 해외용을 발매했더니 일본 이상으로 반응이 높더군요. 99년 2월경에 영국과 독일에 갔던 적이 있었는데 그곳의 거리를 걷고 있을 때나 TV를 보고 있을 때에도 솔리드에 대해 자주 접할 수 있었거든요. 유럽에서는 발매가 되었을 뿐이었는데도 상당히 열기가 일어났었죠. 만나는 사람들마다 전부 '속편을 만들어 주세요.'라고 하길래 어느 사이엔가 '해볼까?'라는 생각이 들었어요. 그러한 이유로 처음에는 다른 사람에게 맡겨 볼까도 생각해 보았지만 역시 정통파 속편이기 때문에 직접 맡게 되었습니다."

코지마 감독은 자신의 작품에 매료되고 흥미를 느끼는 세계의 집중된 이목을 실감하고 과감히 결단을 내린 것이다. 그렇게 때문에 원래는 계획에도 없었던 「메탈기어 솔리드」의 속편을 만들기로 결심했고 이제 그 제작이 한창 진행되고 있는 중이다. 「메탈기어 솔리드 2」에 대한 기대는 비단 일본이나 유럽 등의 유저들뿐 아니라 국내의 유저들에게도 상당한 수준일 것이다. 속편에서는 PS2의 기능을 살려서 한층 리얼한 표현을 보여줄 것이라고 하는데….

"「2」에서는 게임 중의 가상공간을 물리적으로 반영하고 있습니다. 예를 들면 빗속에서 위를 쳐다보고 있으면 렌즈에 물방울이 떨어지고, 밑을 내려다보면 그 물방울이 흘러내린다던가. 위를 계속 보고 있으면 렌즈에 빗물이 고여서 아무 것도 볼 수 없게 되어버린다든지. 그러한 현장감, 게임 플레이에 관계되는 연출을 실제 게임에서 표현하고 있습니다"

또한 E3쇼의 마지막날에 이루어진 코지마 감독의 인터뷰에서도 좀 더 사실감 있는 표현에 대한 소개가 이루어졌다.

"이번에는 총을 쏠 때 1인칭 화면으로 전환되어 저격할 수 있게 되었습니다. 그것에 의해 예를 들면 마취총을 쏠 때는 그 탄을 맞춘 부위에 따라서 마취 상태의 지속시간이 변하기도 하고 적의 무선기를 맞춰서 응원을 부를 수 없게 하는 등의 플레이가 가능해졌습니다"
"예고편 영상 중에서 창문의 유리나 병, 호박 등이 깨져있었는데 그것들은 모두 탄이 명중한 위치에 따라서 깨지는 방법이 다르게 되어있습니다"

코지마 감독의 이러한 발언은 「메탈기어 솔리드 2」가 영상적인 면은 물론이고 게임으로서도 비약적으로 진화되어 있다는 점을 뜻하려는 것이라 생각된다. 따라서 앞으로 등장할 속편에서는 영화와 비슷한 수준으로만 만족하지 않고 실제 상황인 듯한 수준의 느낌으로 플레이 할 수 있을 것이라 기대된다. 이 외에도 전작과는 달라지는 점이 많겠지만 코지마 감독 특유의 게임성은 변하지 않으면서 그대로 시리즈를 계승할 것이다. 과연 코지마 감독의 세계를 상대로 한 본격적인 첫 모험은 성공을 거둘 것인지, 그리하여 장차「메탈기어」시리즈가 「파이널 판타지」 등과 같은 거대한 시리즈 작품과도 어깨를 견줄 만할 작품이 될는지 귀추가 주목된다. 하지만 「메탈기어 솔리드」가 해외 시장에서 상당한 반응을 일으켰던 만큼 이번 작품에 대한 성공 여부도 밝은 편이다.

코지마 월드

코지마 감독이 만든 게임들의 설정을 자세히 살펴보면 서로 무언가 연관성을 갖고 있다는 것을 알 수 있다. 이것은 그가 만드는 게임의 한 특징으로서 어떠한 한 가지로 통일되는 '설정 링크'가 있다고도 생각될 수 있다.
한 예로 「메탈기어」에서 등장하는 로봇인 '메탈기어'가 그 수십 년 후의 세계를 무대로 하는 「스내처」에서 '과거에 세계를 놀라게 했던 로봇'이라고 소개되기도 한다. 또한 바로 그 「스내처」에서 등장하는 한 인물이 그 수년 전의 세계를 무대로 하고 있는 「폴리스너츠」에서도 등장하기도 하는 등, 몇 가지 연관성을 나타내고 있다. 과연 이러한 연계 설정은 코지마 감독 자신이 직접 생각하여 만든 것일지는 확실하지 않지만 그러한 요소가 코지마 감독의 게임에 좀 더 몰입할 수 있게 하는 역할을 해주고 있는 것은 분명하다. 어떻게 보면 '이 게임은 저 게임의 외전격인 작품이 아닐까'라는 생각도 들게 할만큼 그의 작품들은 하나의 공통된 세계를 만들어 나가고 있는 것이다. 그리고 그의 작품들을 사랑하는 팬들은 그가 형성시키고 있는 하나의 거대한 세계에 매력을 느끼며 끌리게 되는 셈이다. 그의 작품들에 의해 형성되는 세계, '코지마 월드'. 앞으로 나올 그의 작품들에 의해 '코지마 월드'가 좀 더 명확한 모습을 드러내 주기를 기대해본다.

~ 치우의 천사학 입문 ~

빛나는 신의 사자, 천사(天使)

미카엘, 가브리엘, 라파엘… 게임을 하거나 만화책을 볼 때 자주자주 등장하는 이름들, 때로는 신성한 위엄으로 고고하게, 때로는 절대적인 강함을 표방하며 나타나는 그들! 그러나 우리는 그들을 잘 알고 있다고 자신 있게 말할 수 있는가?!

글, 그림 : 치우(治尤) - 소설가, 일러스트레이터, 천사 전문가(?), 소설「마왕의 육아일기」의 작가이기도 하다.

천사는 히브리어로는 말라킴이라고 불린다. 말라킴의 뜻은 사자(使者), 즉 천사란 신께서 창세 때 만들어낸 신의 대리자이다. 신의 명에 따라 세계의 균형을 이루고, 신의 시중을 드는 존재들인 것. 물론 계급에 따라 각각 신의 적대자를 물리치고, 신을 찬양하며, 신의 명에 따라 인간사에 관여하는 등 하는 일에는 차이가 있지만 역시 신의 명을 따른 다는 점에서 그들은 같은 속성을 지닌다. 그러면 천사의 모습은 과연 어떤가?

천사의 모습

ANGEL & DEVIL

보통 천사라는 단어에서 무엇이 떠오르는가? 한 쌍의 날개가 달린 아름다운 사람이라고 대답하는 사람이 압도적으로 많을 것이다(일부의 예외는 무시하도록 하자). 그러나 꼭 천사가 그런 모습인 것은 아니다.

흔히 알려진 세라핌은 날개가 6장 달린 천사로 불꽃의 검과 뱀을 쥐고 있다. 약간은 무서운 형상이다. 또 4장의 날개와 4개의 얼굴을 가졌다는 케루빔. 케루빔이 어린아이의 모습이라는 설정이 언제부터 생겼는지 알 수는 없지만 고대의 케루빔은 그야말로 괴물이 아닌가? 케루빔과 함께 다니는 오파님도 수레바퀴에 까마득히 많은 눈이 박혀있어 빈말로라도 아름답다고 말하긴 힘들다(일부의 이상한 취향을 가진 이들은 역시 무시하자). 눈썰미가 있고 상상력이 풍부한 사람이라면 케루빔이나 오파님을 보면서 미래병기나 UFO를 연상할 수도 있을 지도 모른다. 또 올림피아의 천사들이라고 불리는 다른 무리는 상징적인 문양이 그려진 구체에 날개가 달린 모습으로 표현되는 등…. 어떤 문서에서는 그들이 별과 같은 발광체(?)라는 설도 있었으니 그야말로 천사의 모습은 각양각색인 것이다. 뭐 그것이 천사들이 인간과 다른 존재라는 것을 알리기 위한 하나의 표현방식이라고 볼 수도 있겠지만…. 그래도 충격적이지 않은가?

◀ 케루빔의 모습. 이런 모습의 천사가 앞에 나타난다면?

천사란 어떤 존재인가?

ANGEL & DEVIL

천사가 무엇인가에 대한 질문에 대해 답을 내리자면…. 그들은 인간과 다른 차원에 존속하는 인간보다 좀 더 신에 가까운 자들, 한없이 선량한 신의 대리자들이라는 것이다(여기서 선량함은 인간의 기준이 아닌 신의 기준을 따른다). 그런 신의 대리자들이라는 천사도 신을 믿지 않는 사람들에게는 허구의 존재일 뿐이다. 하지만 천사에 대한 이야기는 여러 곳에서 접하고 있다. 천사를 가장 가까운 곳에서 접할 수 있는 것은 게임과 만화 등의 미디어이다. 한번 게임에서 묘사하는 천사들은 실제 모습(과거의 기록과 문서에 남아있는 모습)과 어떻게 다른지, 또한 비슷한 점은 어떤 것인지에 대해 알아보자.

게임 · 만화 · 미디어 속에서의 천사들

ANGEL & DEVIL

최근 천사가 등장하는 영화나 만화, 게임 등이 부쩍 늘었다. 이것은 훨씬 전부터 있었던 현상이지만 최근에 와서는 그런 면이 더욱 두드러지는 경향이 있어 게임계의 천사 매니아에겐 즐거운 일이 아닐 수 없다(아니, 천사 매니아가 아니라 하더라도 누군들 선남선녀의 모습을 보는 것을 마다하겠는가만은… -_-;). 그런 만큼 요사이 천사에 대한 관심도가 급증하고 있는 듯하다(진짜?). 멋지고, 고고하고, 아름답고, 강대하고, 이쁘고, 깜찍한…. 그야말로 다양한 모습으로 나타나는 그들에 대한 관심은 사실 당연한 것이 아니겠는가? 그런 관심을 여러 분야의 매체에 나타난 천사들을 통해 풀어보고자 한다. 필자는 전문적인 비평가도 아니고, 비평보다는 즐기는 것을 좋아하기 때문에 함께 즐기는 입장에서 천사에 대해 알아보도록 하자.

천사가 나오는 게임과 만화는 많다. 그러나 그들에 대해 정확하게 알고 그것을 설정에 대입한 경우는 드문 편이다. 그런 면에서 소울해커즈와 블랙매트릭스, 제노기어스 등은 설정면에서 상당수준까지 천사에 관한 연구를 한 것이 눈에 띈다.

데빌 서머너 소울해커즈

기종: SS, PS | 제작사: 아틀러스 | 장르: RPG

진 여신전생 관련 시리즈가 그렇듯이 소울해커즈도 동서양의 모든 야차귀신들이 총망라된 게임이다. 그런 만큼 여러 가지 신화나 초자연적인 존재에 대한 설정이 많이 눈에 띈다. 천사도 그러한 초현실적인 존재들 가운데 하나이니 만큼 역시 빼놓지 않고 등장하고 있다. 물론 천사뿐만이 아니라 타천사도 등장하고 있지만….

소울해커즈에서 인상에 남았던 것은 코카벨 소환 장면. 아는 분께 미리 이야기를 들었지만 플라네타리움(천문관)에서 별의 천사 코카벨을 소환한다는 설정은 그 당시까지 게임 속에 나타난 천사들은 별(星?) 볼일 없다고 여기던 필자의 생각을 송두리째 흔들어버렸다. 필자가 놀란 이유는 단지 천사들의 이름만 차용한 것이 아니라 그 특성을 되도록 자세히 표현하고자 했다는 것이다. 사실 천사의 기원은 하나가 아니다. 유대-기독교에 기반을 둔 천사들이 대부분이지만 개중에는 조로아스터교나 이슬람교에 기반을 둔 천사들도 있는 것이다. 또 그런 천사들의 경우 지역 속성에 따라 그 역할과 모습에 많은 차이가 있다. 천사라고 모두 등에 한 쌍의 날개가 돋친 고고한 모습을 하고 있는 것은 아닌 것이다. 그럼에도 불구하고 게임상에서 그들의 모습이 최대한 묘사되고 있다. 몇몇 천사들의 예를 보도록 하자.

아르마티

조로아스터교의 대천사 아르마티

아즈라엘

누구나 한번쯤은 이 이름을 들어보았을 것이다. '개구장이 스머프'에서 가가멜의 고양이 이름이 아즈라엘이었으니까. 하지만 그 이름이 이슬람교의 죽음의 천사를 나타낸다는 사실을 아는 사람은 많지 않다. 이슬람교에서는 아즈라엘이 4천의 날개와 7만의 다리를 가지고 온 몸에 무수한 혀와 입이 돋친 존재로 묘사하고 있다(완전 괴물…). 이러한 모습을 소울해커즈에서는 4장의 날개와 두 얼굴을 지닌 모습으로 축약하여 나타내었다.

비슷한 점 찾기

이스라펠

이 천사는 본래 음악을 관장하는 천사이기 때문인지 이스라펠은 입이 여럿 달린 모습으로 나타난다. 멋지지 않은가?(취향이 이상하다는 소리는 많이 들으니 그냥 넘어가 주길… -_-;)

이즈라엘 　 이스라펠

◀ 소울해커즈에서의 모습. 왼쪽이 아즈라엘, 오른쪽이 이스라펠이다. 이스라펠의 얼굴을 잘 보길…

7대 천사론

낙원의 경비를 서는 케루빔

또한 소울해커즈에서는 7대천사론을 기본으로 하고 있는 듯 하다. 7대 천사론에 간략하게 알아보도록 하자. 우선 대천사에 대해 간략히 설명하자면 대천사는 모든 천사들을 총괄하는 위치에 있는 천사들이다. 즉, 천사들의 대표적인 존재들이며, 정보를 받고 각각의 임무를 지정하는 천사들의 세계의 사령탑인 것이다. 일반적으로 알려져 있는 토마스 아퀴나스의 9계급 천사론에서 대천사(Arch-angel)가 제 8계급으로 등장함으로써 대천사라는 지위에 위문을 품은 사람들이 많다. 일부의 사람들은 대천사가 그 위명 만큼이나 높은 지위의 천사가 아니라고 생각하고 있기까지 하다. 그러나 천사의 계급을 인간의 기준으로 보아서는 안 된다. 천사의 계급은 지위의 높낮이가 아니라 그들이 하는 일에 따라 구분되는 것이다. 천사의 세계는 신을 중심으로 동심원적인 구조를 이루고 있으며, 신의 어좌(御座)에 가까이 있는 천사일수록 강력한 힘을 가졌다고 보는 것이 일반적이다. 그리고 대천사들은 누구보다도 신에 가까이 있는 천사들인 것이다. 이런 그들이 정말로 하찮은 천사일 리가 있겠는가? (세라핌, 케루빔, 오파님등의 천사들도 있지만 그것은 이 천사들의 기본 임무가 신에 대한 찬미와 신의 어좌를 받드는 것이기 때문이므로 제외하도록 하겠다)

대천사의 수는 무척이나 적어서 대략 3~11명이 존재한다고 본다. 가장 일반적인 것은 그들의 수가 일곱이라는 설. 이것은 요한묵시록에서 나팔을 부는 일곱명의 대천사가 등장하기 때문이다(이 외에도 토비트서와 여러 문헌에서 일곱 명의 대천사가 많이 나타난다). 그러나 문헌마다 언급하고 있는 대천사의 이름이 각기 달라서 명확하게 그들의 이름을 대는 것은 힘들다. 물론 문헌마다 공통적으로 나타나는 대천사들이 없는 것은 아니다. 미카엘, 가브리엘, 라파엘은 언제나 포함되어 있는 천사. 그 외에 우리엘도 보편적으로 대천사에 속하는 경우가 많다. 그러나 소울해커즈의 대천사들의 이름 가운데 유명한 미카엘과 가브리엘, 라파엘이 거론되지 않는 다는 것은 눈여겨볼 만한 것이다. 소울해커즈의 대천사는 메타트론, 스라오샤, 샌달폰, 아르마티, 아즈라엘, 이스라펠, 멜기세덱이 나오는데 이것은 제작자가 새롭게 해석한 것인지…, 아니면 너무 많은 천사들을 전부 등장시킬 순 없으니까 골라서 등장시킨 것인지… 제작자만 알뿐이다.

스라오샤

조로아스터교의 천사 스라오샤

멜기세덱

로봇천사 멜기세덱(…)

이외에도 천사의 9계급론에 나오는 천사들의 계급명도 눈에 띈다. 케루프, 토론즈, 도미니온, 버처, 파워, 프린시파리티, 아크엔젤, 엔젤. 그리고 이들도 각기 계급의 특성에 맞는 모습으로 나타나고 있다(소울해커즈에서는 아크엔젤과 대천사를 각기 다른 것으로 구분하고 있다). 이 계급들에 대해서는 따로 언급하기로 하겠다.

파워 　 아크엔젤

왼쪽이 파워, 오른쪽이 아크엔젤. 둘 다 중세시대 기사의 모습으로 그려지고 있다

블랙 매트릭스

기종: SS, DC(발매중), PS(발매예정) 제작사: NEC 인터채널 장르: 전략 시뮬

블랙 매트릭스의 설정은 특이하다. 모두 알고 있고, 당연시 생각해 오던 것을 뒤집는 발상. 우리가 천사라고 알고 있던 자들이 사악한 사신이 되고, 악마라고 알고 있던 자들이 천사가 되는, 그야말로 악이 선으로 인정받는 시대의 일. 기존의 것들을 뒤집어 생각한다는 것은 언뜻 보면 쉬운 듯 보여도 어려운 일이다. 그만큼 기존의 것들에 대해 잘 알고 있어야 하기 때문이다. 블랙 매트릭스는 천사와 악마를 바꾸어 놓은 것이니 만큼 스토리상에서 천사에 대한 치밀한 연구가 드러난다. 다음은 게임중의 대사 한토막이다.

요하네 : 우리, 검은 날개의 사람들에게 전해져 내려오기를, 멀고 먼 신화의 시대, 이 시계에는 사랑과 위선과 자유를 믿는 대악신 GOD이 지배하고 있었다. 그러나 어느 날 구세주라 불리는 위대한 천사 메피스트님이 아버지 되시는 위대한 신 사탄님의 깃발아래 성전을 시작하고, 악마라 불리는 하얀 날개의 사신들과 666일 동안 싸움을 벌였다고 한다.

GOD(모 그룹이 아님)

최강의 천사로 묘사되고 있는 메타트론

이것이 바로 블랙 매트릭스의 기본적인 배경이다. 이것을 블랙 매트릭스의 설정에서는 「창세기전쟁」이라고 부르는데 이 싸움에서 우리가 기본적으로 신이라 알고 있던 존재가 패하여 악이 선이 되는 시대가 오게 되는 것이다. 이 외에도 블랙 매트릭스에서는 7대 천사에 대한 것이나 에덴 동산에 대한 것에 대한 것이 나온다.

"이곳은 모든 자들이 신이라고 숭배하는 GOD라는 신에 의해 창조된 에덴의 공원으로, 원숭이의 자손인 아담과 이브가 살고 있었던 곳이라고 한다. 하지만 항상 벌거벗고 다니는 이들을 불쌍히 여긴 메피스트는 이들에게 천계의 지혜의 과실을 먹게 하고 이에 분노한 GOD는 에덴의 공원에 억수같은 비로 홍수를 내리고, 모든 것이 이 바다 속에 가라앉았다고 전해지고 있다. 그리고 노아에 있던 거대한 방주는 이 이변을 일찍 깨달은 라파엘이, 지상의 동물들을 피난시키기 위해 노아라는 원숭이에게 만들게 한 배라고 한다. 그리고 GOD의 분노가 못마땅했던 메피스트가 대천사를 모아 일으킨 것이 창세기 전쟁이라고 한다. 그리고 신과 사신의 힘을 함께 가진 자만이 약속의 땅으로 가는 봉인의 문을 열 수 있다고 한다."

원숭이 엉덩이는 Red

요하네는 사실 라파엘의 전생이기도 했다

약간이라도 기독교적인 지식이 있는 사람은 누구든 금새 깨달을 수 있을 것이다. 이것은 일종의 평행차원의 이야기이다. '만일 이렇게 되었다면…' 이라는 생각에서 파생되는. 내용상 7대 천사는 7대 사신으로, 천국은 지옥으로, 에덴동산에서의 악마(뱀)의 유혹은 인간을 긍휼히(불쌍히) 여긴 행위로 해석되고 있다. 내용상에서 대천사(사신?) 이름으로 거명된 것은 미카엘, 가브리엘, 라파엘, 우리엘, 사리엘, 라구엘, 메타트론이다. 소울해커즈에 비해 일반적인(널리 알려진) 설정을 하고 있다. 또한 이러한 사실을 설명해주는 요하네라는 인물도 특이하다. 묵시록의 저자의 이름이 아닌가?(요한묵시록은 일본에서는 요하네의 묵시록이라고 불리고 있다) 단, 주인공이 입게 되는 '천사의 갑옷'의 원 소유주인 메타트론이 무척이나 막강하게 묘사된 것이 특이점이라면 특이점이랄까? 많은 문헌에서 메타트론을 강력한 천사로 기술하고 있는 것을 볼 때 그것도 이상하지는 않다고 본다. 또, 가브리엘의 갑옷이 여주인공을 위한 것이라는 설정도 가브리엘이 여성적인 면이 다분한 천사라는 사실을 제작자가 알고 있었음을 시사해준다.

메타트론 변신 장면

천사는 남자? 여자?

천사들의 세계에서 의문시되는 것들 가운데 천사의 성별에 관한 것이 있다. 천사의 성별에 관해서는 이설이 많지만 우선 가장 알려진 것은 천사는 무성이라는 것. 즉, 천사는 영과 같은 존재이기 때문에 여성도 남성도 아니다. 그러나 간혹 일부 천사들은 정말로 성별이 없는 것인지 의심이 가는 경우가 있다. 대표적인 예가 미카엘과 가브리엘. 미카엘의 경우 많은 화가들이 검을 빼들고 있는 미청년으로 묘사하는 경우가 허다하고, 가브리엘의 경우도 여러 가지 면에서 볼 때 다른 천사들에 비해 여성에 가까운 성격을 지닌다. 그 이름의 뜻이 '신의 권능'이라는 것을 미루어보면 쉽게 상상이 가지 않는 일이지만….

▲ 가브리엘

◀ 블랙매트릭스의 주인님, 가브리엘 변신!

제노기어스

기종: PS 제작사: 스퀘어 장르: RPG

천사에 대한 것을 새롭게 재해석한 게임으로는 제노기어스도 빼 놓을 수 없는 것 가운데 하나이다. 블랙매트릭스는 정통 천사론에 입각해 있고 소울해커즈가 이슬람과 헤브라이 설정을 총망라한 설정이라면, 제노기어스는 특이하게 카발라와 그노시스 파의 학설을 설정 속에 녹여 넣고 있다. 카발라는 유대교에서 파생된 신비주의 학파이며 그노시스파는 기독교와 유대교의 사상에 그리스 철학을 접목시킨 종교학파이다. 카발라와 그노시스 파의 공통점은 현재 우리가 알고 있는 신 위에 상위존재가 있다는 것을 믿었다는 것인데 카발라에서는 그것이 아인-소프라는 존재로, 그노시스 파에서는 소피아라는 여성형 존재로 나타난다. 제노기어스 내의 소피아라는 종교적 인물의 설정은 여기서 온 듯. 카발라쪽의 설정을 따른 것은 생명의 나무와 아니마의 그릇에 대한 것인데 이것은 천사와는 직접적인 연관이 없으니 긴 설명은 하지 않겠다. 아, 아니마의 그릇에 대해서 한가지 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 아니마의 그릇은 신의 의지를 담는 도구로서 카발라의 교의에 나타나는 것인데 제노기어스에서는 기어라는 메카의 모습으로 등장하고 있다. 간단한 설정으로 인간이 타는 기어에 의지를 담는 그릇이라는 의미를 부여하고 있는 것.

소피아의 전생(轉生)인 히로인 에리

아니마를 상징하고 있는 기어.

천사에 관한 것은 카발라보다는 그노시스 쪽의 학설을 받아들인 듯 하다. 그노시스 파에서는 기본적으로 천사가 아에온이라는 호칭으로 불리며 악으로 등장한다. 그 때문인지 제노기어스에서도 아에온은 주인공들과 대적하는 모습으로 나타나있다(아에온이라 불리지만 머리위의 테와 등의 날개는 천사의 속성을 그대로 보여준다). 또한 그노시스 파의 아에온이 5대원소설을 따르고 있는 것처럼 제노기어스의 천사들도 땅의 아에온, 불의 아에온이라고 분류되어 각기 다른 속성을 가지고 있다. 이름 있는 천사들이 나오는 것은 최종보스 데우스와의 전투 때이다. 데우스의 곁에서 돕고 있는 네 천사들은 각기 메타트론과 샌달폰, 하루트와 마로트. 메타트론과 샌달폰은 서로 쌍둥이 형제라는 점에서, 하루트와 마로트는 이슬람 전승에서 함께 지옥의 문지기를 하고 있다는 점에서 쌍을 이루는 천사들이다(디자인적 면에서는 크게 기억에 남는 것이 없다).

소울해커즈에 등장하는 메타트론과 샌달폰

천사의 계급

Angel

천사의 계급에 대해 알기 앞서 알아두어야 할 것은 천사의 계급이 흔히 생각하시는 것처럼 상하 관계가 아니라는 것이다. 계급은 그들의 임무에 따라 나뉜 것이지 결코 높낮이를 의미하지 않는다. 또한 이 계급론은 성 토마스 아퀴나스에 의해 정리된 9계급론을 기본으로 하고 있다.

상급 3대

중심점으로서의 신에 가장 가까운 존재. 불에서 태어난 존재들.

1. 치천사(熾天使) Seraphim

흔히들 육익천사(六翼天使)라고 부르는 여섯장 날개를 가진 천사이다. 세라핌의 어원은 '타오르다'와 '뱀'이라는 뜻의 히브리어. 일반적으로 그들은 신에 가장 가까운 천사로 알려져 있다. 그들은 신과 직접 교화하는 순수한 빛과 사고를 가진 존재로 사랑과 불에 공명하며 사랑과 상상력의 정령으로 위엄과 명예로 가득 찬 천사들이다. 말 그대로 여섯 장의 날개를 가진 천사인 것으로 손엔 쌍투스(트리스 아기온-거룩하시다, 거룩하시다, 거룩하시다 라는 신을 찬미하는 노래. 지금도 천주교의 미사 중간에 불려지고 있다)의 가사가 적힌 불꽃의 단검(플라벨룸)이나 깃발을 들고 있다. 이사야 서에선 메르카바와 함께 나타나서 신의 옥좌 근처를 배회하며 쌍투스를 부르는 모습으로 나타나는데 저자는 이 천사들이 위의 두 날개로 얼굴을 덮고, 아래의 두 날개론 발을 가리고 나머지 두 날개로 날아다닌다고 기술하고 있다. 지휘관은 우리엘, 메타트론, 케무엘, 나타나엘, 가브리엘, 타락이전의 사탄이라는 등 여러 가지 설이 있다.

천계의 비밀을 인류에게 전수한 천사, 우리엘

2. 지천사(智天使) Cherubim

어원인 케루브는 지식, 중재자의 의미를 가지고 있는 히브리어. 굉장히 오래된 존재로 앗시리아에서는 신전 입구를 지키는 문지기의 역할을 했고, 히브리에서도 계약의 궤를 수호하는 자로 생각되었다. 또한 에덴 동쪽에서 회전하는 불의 검을 가진 호위역을 맡고 있기도 하다. 그들의 본래 외양은 굉장히 특이한데 현재 어린아이의 모습으로 생각되는 것은 그들이 너무나 괴상하게 생긴 데에 대한 반발은 아닐지. 그들은 4장의 날개와 4개의 팔, 그리고 4개의 얼굴-각기 사람, 양, 독수리, 소의 모습-을 가지고 있다. 그들의 발치엔 태양의 운행과 관련있는 수레바퀴인 오파님이 있어서 그들은 신의 어좌를 운반하며 신의 전차(메르카바)를 끄는 역할을 한다. 이들의 지휘관은 요피엘.

케루브

소울해커즈의 케루브. 케루빔은 복수(複數)이다

3. 오파님 Ofanim (토론즈 Thrones)

수레바퀴처럼 생긴 이들은 신의 옥좌를 끄는 존엄한 정의의 천사들이다. 또는 의사(意思)의 지배자라고 불린다. 토론즈로 많이 알려져 있고, 그 외에도 갈가림(Galgalim)이라는 별칭이 있는데 갈가림은 수레바퀴와 눈동자를 뜻하는 말로 이 이름에서 그들의 외양을 짐작할 수 있다. 그들은 녹주색으로 빛나거나 불꽃에 타오르는 모습으로 나타나는 경우가 많은데 그들의 외양은 수많은 눈을 가진 수레바퀴의 모습. 때문에 화차(火車)가 그들의 심볼이며 그들은 생긴 모습대로 케루빔과 함께 신의 옥좌를 운반하는 임무를 가지고 있다(메르카바의 바퀴의 역할을 한다). 이들의 지휘관은 야프키엘(자프키엘, 자피켈이라고도 불림), 라파엘이지만 역시 확신은 금물.

중급 3대

상급3대 보다 인간에 가깝게 느껴지는 존재들. 이들은 대립하는 것의 조화와 안정을 위해 일하며 모든 것의 균형을 이루는 천사들.

4. 주천사(主天使) Dominions

통치 지배를 의미하는 영어의 domination에 어원을 두고 있으며 별명은 Lordship(주권)이다. 이들은 신에 의한 진정한 통치를 끊임없이 갈망하고, 신의 말을 우주에 알리기 위해 여러 가지 활동을 하고 있다. 이들은 신의 위광을 표시하며 심볼은 홀(笏). 지휘관은 하슈말 혹은 자드키엘이라 한다.

소울해커즈에서의 모습(…)

도미니온

5. 역천사(力天使) Virtues

고결(高潔)을 의미하는 이름을 가진 이들은 히브리의 말라킴이나 타르쉬쉬즘과 동일시되는 천사들이다. 이들은 은용과 용기를 인간에게 전수하기 위해 「지상의 기적」을 일으키기도 하며, 영웅을 돕고 선을 따르는 자들 앞에 현현하여 그 위력을 보인다. 그리스도의 승천 때에 출현하였으며 카인의 산파역을 맡았었다고 기술한 문헌도 있다. 지휘관으로는 미카엘, 라파엘, 바르비엘, 우지엘, 페리엘 등이 있다.

Raphael 作, 용을 밟고 있는 미카엘

6. 능천사(能天使) Powers

신에 의해 최초로 창조된 천사라는 설이 있으며, 이 계급의 별명은 듀나미스, 혹은 포텐티아티스. 이 계급의 임무는 무척 잔혹한 것으로 그들은 예전에는 동료였을 지도 모르는 타천사들과 최전선에서 진을 취하고 싸워야만 한다. 그러기에 항상 전투태세에 있는 계급인데 아이러니 한 것은 이들의 위치가 악의 유혹을 받기 쉽기 때문에 타천사가 되는 케이스가 많다는 것. 실제로도 이 계급에서 가장 많은 타천사가 발생한다고 한다.

이들의 사령관은 카마엘이라고 하는데, 카마엘은 '신을 보는 존재'라는 뜻의 이름을 가진 천사로 114만 4천의 부하를 거느린 파괴의 천사이다. 징벌의 천사, 복수의 천사라는 공포스러운 호칭으로 불리며 예전에는 죽은 이의 영을 인도하는 임무를 가졌지만 지금은 타천사라는 설도 있다. 불을 뿜는 용을 타고 다니는 것도 타천사이기 때문인지도…. 많은 사람들이 숫자만 보고 이 천사에 혹하곤 하지만 숫자에 속지 말 것. 필자의 개인적인 소견으로는 114만 4천이라는 수는 천사들의 입장에서 볼 때 아주 큰 수는 아니라고 생각된다. 유대교에서는 한 사람의 성장에 관여하는 천사만도 1만 1천이라고 하니 그 보다 더 많은 군대를 가진 천사들이 많으리라 생각된다. 이들의 지도자는 라파엘.

하급 3대

인간에게 가장 가까운 위치에 있는 천사. 만날 기회도 다른 천사에 비해 많고, 신체도 실질적.

7. 권천사(權天使) Principalities (주)

이들의 이름의 어원은 프린스담으로 프린스의 영지라는 뜻이다. (여기서의 프린스는 지배자를 의미함.) 권천사들은 지상의 나라와 도시를 통치, 지배하는 역할을 가지고 있다. 이들은 「신앙의 옹호자」로 인간 세상의 지도자들을 감시하고 그들의 정의로운 결의를 고무시킨다.

이들의 지휘관으로는 아나엘, 하미엘 카마엘 등이 유력시되고 있다. 원래는 앗시리아의 신이었던 니스로크도 이들의 지휘자라는 설이 있으나 이 신은 밀턴의 실낙원에서 철저하게 악마군단의 일원으로 등장했다.

(주) 아퀴나스가 쓴 원전에서는 권천사가 8위이며 대천사가 7위라고 하지만 후대에 정리된 것으로는 권천사가 7위로 기술되어있다.

소울해커즈의 권천사, 프린시패리티

8. 대천사(大天使) Archangels

대천사는 천사와 함께 많이 들어본 일이 있는 계급일 듯. 이 계급이 8위라는 말을 들으면 이상하게 생각하시는 분들이 많다. 하지만 천사의 계급은 상하관계가 아닌 수평관계이다. 그리고 그 중에서 이 제 8계급은 참모본부에 해당하는 계급이다. 이 계급의 천사들은 그야말로 최상의 권력과 능력을 가진 자들로 신의 빛나는 옥좌 앞에 서서 그 명령을 직접 수행한다. 이들의 수는 모두 일곱이라는 설이 일반적으로 세계 종말 때 나팔을 불 임무를 가지고 있다.

9. 천사(天使) Angels

인간과 가장 친근한 모습을 가진 천사로 인간 생활에 상세한 부분에 이르기까지 정의의 이름으로 감시하는 역할을 가진 이들. 때로는 악한 마음을 징계한다. 신과 인간 사이를 연결하고 대천사의 명령을 수행하기 위해 각 곳에서 움직이고 있으며 그 수는 상상할 수 없을 정도로 많다. 유대교에서는 천사들이 매일 아침 신께서 숨을 내쉬면 밤이슬 같이 태어난다고 믿었다.

Bouguereau 作, 천사의 노래

만화 속에서의 천사들

ANGEL & DEVIL

만화 속에서도 천사들은 여러 모습으로 나타나고 있다. 클램프의 위시(Wish)에서처럼 미적이고 선량한 면에 기준을 둔 천사가 있는가 하면 바스타드에서처럼 강력한 힘과 이형의 모습으로 나타나는 천사도 있다. 국내에 데빌데빌이라고 번역된 데비데비의 경우는 판타지계열에서 많이 나타나는 천사와 악마의 설정을 따르고 있다(양측 모두 잘난 인간형이며, 강대한 힘을 가지고 있는 것이 보통이다).

좀 더 치밀한 설정을 두고 있는 것은 「천사금렵구」이다. 천사금렵구에서 나타나는 천사의 설정은 카발라에 기반을 두고 있다. 4계로 나뉘는 세계관이라든지, 첫 번째 세계의 아담이라 일컬어지는 아담 카다몬의 존재 등은 카발라의 설정을 도입시킨 것이 눈에 띈다. 또한 서문에 나타나는 인간에게 무릎을 꿇으라는 신의 명을 따르지 않아 타천한 천사의 이야기도 카발라 계열의 전승을 인용했다. 4대 천사들과 유명한 천사들의 모습도 보인다. 개인적으로 인간형의 모습으로 등장하는 천사들 가운데선 가장 파격적인 성격설정을 가졌다고 생각하고 있다.

「천사금렵구」의 주인공, 세츠나

그 외에도 메인은 아니지만 천사가 나오는 작품은 얼마든지 있다. 또한 천사들에 대한 작가들의 생각도 가지각색. 실제의 천사가 명백히 정의되지 못한 존재라는 점이 창작의 자유도를 높여주고 있는 듯 하다.

마지막으로

ANGEL & DEVIL

이런 초자연적 존재들에 대해 어떻게 생각하십니까? 이런 천사들의 서열에 관련된 것이 사람들이 짜고 만든 것일까요? 아니면 정말 이런 존재들이 실재하고 있는 것일까요?

필자가 자주 받는 질문 가운데 하나이다. 사실 천사는 존재여부 자체도 상당히 비현실적으로 비춰질 수 있는 영역임에는 틀림없다. 필자는 천사에 관해 긍정 부정의 영역을 넘어서서 현재는 그냥 글쓰는 데에 대한 소재로서 활용하고 있을 뿐이다.

그러나 초자연적인 것들이 아예 없다고 생각하는 삭막함보다는 어느 정도 선까지는 능동적으로 수용하는 것이 좋다고 생각한다(안이한 생각일지 모르나 100% 틀리는 것보다는 그쪽이 낫다). 왜냐면 세상엔 정말로 해명할 수 없는 일들이 있는 법이니까. 그래도 어거지를 부려 결론을 내린다면 필자는 이렇게 대답하겠다.

"모른다!"

정말로 그럴 수도 있고, 사실은 아닐 수도 있는 그런 영역. 하지만 상상력이 풍부한 사람들에겐 약간은 흥미가 도는 그런 세계가 아니겠는가? 앞에서 미리 언급한 바와 같이 필자는 비평보다는 즐기길 좋아하는 사람이다. 때문에 좋아하는 것 안에서 아는 것을 찾아내면 틀린 점을 집어내기보다는 필자가 알고있던 사실을 재확인하는 과정에서 즐거워한 일이 많다. 필자가 얻은 즐거움을 얼마나 전할 수 있었는지 자신은 할 수 없지만 약간이나마 동참할 수 있었기를 빌며…. 새로운 세계에 대한 관심, 한 번쯤은 가져볼 만 하지 않은가?

참고문헌

천사사전(A Dictionary of Angel), Gustav Davidson
천사(天使), 미노 타카야(眞野隆也) 숨겨진 성서,
윌리스 반스토운 카발라, 찰스폰스

게임파워와의 또다른 만남!!

http://cafe.daum.net/gamepower

저희 월간 게임파워에서는 독자 여러분들과 좀더 친근한 잡지가 되고자
금번에 독자 여러분들과 자유롭게 의견을 주고받을 수 있도록
카페를 열었습니다.
게임파워 카페에서는 독자 여러분들께
다음과 같은 혜택을 무료로 제공하려 합니다.
독자 여러분들의 많은 참여를 부탁드립니다.

동시 공략

책의 발매일보다 일찍 발매되는 게임을, 필자의 공략 상황을 생생하게 게시판을 통하여 전달하면서 게임에 대한 궁금증을 전부 풀어드립니다.
게임파워의 필자진들이 직접 답변해주는 게임 문의! 답변의 질이 그 격을 달리합니다.
이번에 카페 게시판에서 이루어질 동시 공략은 다음과 같습니다.

기대의 대작 FF9 공략이 카페에서 동시 진행

책은 월말에 나오는데 게임은 월초에 나오고, 게임은 막혔고 진행은 암담하고….
하지만 저희 게임파워 카페에서는 필자가 공략을 진행함과 동시에 현재의 진행 상황과
여러분들이 곤란해 할 여러 가지 의문점에 해결책을 최단 시간 내에 제시해드립니다.
독자 여러분의 궁금증에 맞추어 업데이트되는 실시간 맞춤 공략! 대한민국 최고의 공략 서비스를 제공하여 드립니다!

책과 함께 보는 실황파워풀 프로야구 2000 연동 공략

닌텐도 64 유저들의 기대의 신작 「실황 파워풀 프로야구 2000」의 석세스 모드 공략이 이 책, 즉 게임파워 8월호에 실려있습니다.
하지만 구체적인 사항에 대한 궁금증들, 지면상 공략에서 하지 못했던 이야기들을 카페에 전부 풀어드립니다.
책과 함께 하는 연동 공략! 게임파워에서만 볼 수 있습니다.

パワプロ2000

공략이 네꺼야? 공략은 움직이는 거야

독자 여러분들이 다음 달에 원하는 공략을 신청하실 수가 있습니다.
신청 순위가 높은 게임을 우선적으로 공략하여 드리며 2, 3개월을 내다보는 지혜를 발휘하시도 좋습니다.
또한 전적으로 공략 리퀘스트에서 공략이 결정된 게임의 경우에는 우선적으로 실시간 공략을 통해 정보를 제공할 예정입니다

모든 파워 가족과의 만남!

팀장, 기자, 객원기자, 필자, 그리고 독자, 게임파워에 관련된 모든 사람들을 여기에서 만날 수 있습니다.
독자 여러분들의 호응에 따라 정기 채팅이나 부정기 모임도 열립니다.
여러분들이 쓰고 싶은 말을 자유롭게 풀어놓는 자유 게시판과 직접 게임파워에 건의 사항을 이야기할 수 있는 「게임파워에 바란다」,
이외에도 많은 독자 여러분들의 참여 코너가 신설될 계획입니다.

마음을 하나로! 一心!!

일심 일심

당신은 자기 자신을 '어디를 가도 고독한 외로운 한 마리 늑대'라 생각하고 있는가? 하지만 그런 자에게도 반드시 있기 마련인 것이 바로 지기(知己), 즉 자신을 알아주는 친구 한 사람이다(물론 꼭 친구만이 아니라 선배, 후배, 부모, 형제라도 도로교통법 및 국민세금법에 저촉되지 않으니 안심하도록). 하지만 당신은 자신의 친구와 얼마나 호흡이 맞는지 생각해 본적은 있는가? 눈빛만으로 모든 것이 통한다고 생각했던 친구가 사실은 구밀복검(口蜜腹劍: 겉과는 달리 속에는 배신의 칼날을 드리우고 있는 사람을 말한다)하고 있는 것은 아닌지? 실제로 그 여부를 알고 싶은 당신을 위해 이 코너를 준비했다.

글: 防塵

竹馬故友, 知己之友, 裏切り

※죽마고우, 지기지우는 모두 알고 있듯이 절친한 친구를 뜻하는 것. 그리고 마지막의 요상한 글자는 '우라기리'라고 읽으며 배신, 배반을 뜻한다.

조금 극단적이기는 하지만 옛말에 '남자는 태어나서 세 번 운다'라는 말이 있다. 그 중의 한 번이 지기(知己)를 잃었을 때라 하였다. 인간의 출생이나 부모애와 견줄 정도로 우정은 중요하게 다루어졌던 인간관계이다. 생각해 보라. 이 글을 읽는 당신도 '친구'라 부를 수 있는 사람과 '동료'라 부를 수 있는 사람은 구분할 수 있지 않은가. 그러한 '친구'들은 그냥 생겨나는 것이 아니다. 오랜 시간 동안 같이 행동하면서 서로를 알게 되고 자연스레 서로의 생활습성까지 파악, 어느 순간부터는 말하지 않아도 서로가 무엇을 할지 알 수 있는 공감대가 형성되는 것이다.

하지만 잠시 생각해보면, 우정은 긴 시간 동안 쌓아야 하지만 배신은 한 순간이다. 특히 싸움 속에 피어난 우정이나 스스럼없이 서로를 대하고 있는 사이에서는 더욱 그렇

▲ 아무리 과학이 발달해도 단기간에 호흡을 맞추기란 현실적으로는 불가능하다

▲ '최대의 적'에 대해서 경계할 것은 자기 자신만이 아니다

다. 욕설이나 가벼운 폭력정도는 애교로 보아줄 수 있을 정도로 가까운 상대는 찰나의 시간에 무서운 적으로 돌변할 수도 있는 것이다. 자고로 '지피지기면 백전불태(지피지기 백전백승과 다른 의미이다)'라 약점까지 모두 노출된, 적으로 돌아선 친구에게는 대응할 방도가 없는 것이다.

그렇다면 결론은 무엇인가? 간단히 말하면 정기점검(定期點檢). 나의 친구가 정말로 자신과 뜻이 맞는 친구인지 테스트가 필요하다는 것이다. "친구야, 너는 나의 정말 친한 친구야, 안 그래 친구야? 야, 대답 좀 해 김친구(←사람이름)!" 라는 애매모호한 말만 늘어놓을 것이 아니라 실제로도 호흡이 맞는지 검증이 필요하다는 것이다.

대결! 원앙(鴛鴦) vs 원앙(怨怏)

금슬 좋은 부부를 가리켜 원앙과도 같다고 말하지만 한자 두 개 차이로 원수와 앙숙의 합성어가 될 수도 있는 이 단어는 끈끈한 유대관계와 생사를 다투게 될 라이벌 관계는 서로 밀접하다는 것을 아주 잘 보여주고 있다.

이러한 단면이 가장 잘 드러나는 것은 역시 난투형 액션게임. 흔히 말하는 '옆으로 가면서 싸우는 게임'은 대전게임과 비교하여 협력형 게임이라고 말하는 사람들이 많은데 실상은 꼭 그런 것만도 아니다. 똑같이 「파이널 파이트」를 해도 바베큐 서로 먹으려다 싸움박질하는 콤비가 있는가 하면 압삽이 혼자 걸 능력이 안되니까 보스를 가운데 끼고 양쪽에서 압삽이 거는 놀라운 듀엣도 있다는 것은 누구나 한 번쯤 목격해 본 경험이 있을 것이다.

▲ 이렇게 우정이 발휘되는 경우도 있지만 그것이 진정한 우정인지 살아남기 위한 동맹인지는 아무도 모를 일이다

요즘 게임들은 대부분 서로 때릴 수가 없게 셋팅 되어 있지만 배신, 배반형 인간이 거기에 굴복할 것 같은가? 서로 때릴 수는 없어도 그보다 더한 압박을 가하는 이들도 있다. 난투형 아케이드 게임 중에서 최근에 인기를 누린 「D&D」의 경우에는 직접 린치를 가하는 것만이 능사가 아니라는 것을 잘 보여주고 있다. 환상적인 팀 플레이로 4명이 마지막 보스 '신'을 노컨티뉴 클리어하는 파티가 있는 반면에 레버를 비벼대며 연타를 방불케 하는 슬라이딩으로 '보스가 흘린 돈 주워먹기 경쟁'을 벌이는 사람들도 눈에 띈다. 그뿐인가? 팀원들 뼈 빠지게 싸우고 있는데 마법사 골라서 구석에서 버튼 두 개 연타하고 있다가 보스 에너지 다 닳아갈 즈음, 라이트닝 볼트 한 방. 망치사서 상점에 버리는 한이 있더라도 포션 살 돈 없는 팀원들에게 1골드도 나눠주지 않는 스크루지

▲ 화면 밖 폭력사태를 낳기도 했던 D&D 섀도우 오버 미스타라. 세상은 혼자 사는 게 아니라지만, 여기서는 아니었다

▲ 잔상이 남을 정도로 친구가 비비고 있다면 당장 연을 끊어라

정신. 과연 난투형 게임이 '협력형 게임'이라고 자신있게 말할 수 있는가? 멀티탭을 가지고 플레이하는 스포츠게임—특히 농구게임에서는 그 정도가 더욱 심해진다. 자~, 5명이 한 포지션씩 맡아서 경기에 돌입한다. 5명이서 마음을 하나로 모으기는 여간해서 쉬운 것이 아니다. 물론 어시스트 40개의 포인트가드, 블로킹 20개의 센터 등등의 팀 플레이의 산물도 나올 수 있지만 패스 안 하는 포인트가드, 리바운드 안 하는 포워드진도 한두 번 볼 수 있는 수준이 아니다. 게다가 패배의 책임은 언제나 4명의 것이다. 왜 4명이냐구? 자기는 열심히 했거든. 다 남들이 패스 안 해줘서 그런 거라고 생각하기 마련이다.

▲ 엘리웁이 2번 이상 나온다면 3점슛 실패이던가, 정말 팀웍이 잘 맞는 것이다

▲ 5명이 하나되는 우정이 실현될 확률=지구를 지킬 용자가 나타날 확률

참 고

싱크로(SYNCHRO)란?

▲ 뭐 이것만큼 유명한 것도 없겠지…

싱크로는 싱크로나이즈(SYNCHRONIZE)의 약자로도 쓰이며 단독으로 형용사로도 쓰이는 단어로서 동시조작 또는 행동, 조작을 일치시킨다는 의미로도 쓰인다. 「에반게리온」이라는 애니메이션 덕분에 유명해진 단어이기도 하며 싱크로나이즈드 스위밍(SYNCHRONIZED SWIMMING: 수중발레)이라는 2인 1조의 수영경기도 있다는 것은 주지의 사실.

유니즌(UNISON)이란?

▲ 이 제목을 달고 나오는 게임도 있다

하모니(HARMONY)와 같은 뜻을 지닌 화합이라는 의미를 가지고 있으며 음악에서 화음, 같은 높이의 음을 지칭하기도 한다. DDR 3rd 믹스에 탑재된 모드의 이름이기도 하지만 「카드캡터 사쿠라」의 오프닝 곡 'CATCH YOU CATCH ME'에도 등장하는 등 의외로 다양한 곳에서 볼 수 있는 단어이다.

세션(SESSION)이란?

▲ 최고의 조합…일까?

회의, 회합, 집단행동의 의미를 지니고 있는 단어로서 그다지 쓰이지 않았지만 「기타프릭스」&「드럼매니아」로 최근 주목을 모으고 있는 단어이다. 특히 이 단어에는 '쓰라린 시기'라는 뜻도 지니고 있어 일치단결의 어려움을 가장 잘 나타내주는 단어로도 각광을 받고 있는데, 혹시라도 각광받은 때가 언제냐고 되물으며 따지는 사람이 있다면 할 말은 없다.

싱크로율 10000%에 도전이다!

이 기획은 우정파괴를 주제로 하고 있는 것이 절대로 아니다. 따라서 위의 이야기들은 모두 '경계의 대상'이라는 의미에서 파악해야 할 것이다. 우정만이 지구를 구한다는 노래가사도 있지 않은가. 필자는 어디까지나 우정과 화합에 대하여 강조하고 싶은 것이다. 다행히도 현세에는 우정도(友情度)를 높일 수 있는 게임들이 다수 존재하고 있고 그를 뒷받침하는 단어들도 여느 시대와 달리 많이 사용되고 있다(참고를 참고하기 바란다).

여기까지 얘기를 했으니 그러한 게임들을 활용하여 게임도 즐기고 우정도 확인해보고 싶다는 욕망이 끓어오르기 시작했을 것이다. 사실 우정이라고 하는 것을 게임으로 평가한다는 것이 약간 우스꽝스럽기는 하지만 반대로 게임이라는 것조차 호흡을 맞추지 못한다면 사나이 대장부(내지는 숙녀 여장부…)된 노릇으로 어찌 큰일을 도모할 수 있겠는가? 물론 게임이라는 것도 하루아침에 되는 것이 아니니 게임을 못하는 知友를 데리고 게임하다가 절교하고나서 필자에게 항의의 편지를 띄워도 아무 소용없다. 어디까지나 게이머의 측면에서 건전하게 싱크로 지수를 체크해주기 바란다. 처음에 박자가 잘 맞지 않는다고 절망하지 마라. 자신의 우정이 더 깊지 못했음을 반성하고 더욱 유대를 다질 수 있는 찬스로 활용한다면 이 글을 읽는 당신도 어쩌면 2명의 친구와 함께 제트 스트림 어택이라도 구사할 수 있을지도 모른다.

▲ 물론 제트 스트림 어택은 아무로에게 깨졌지만 우리는 이길 수 있다는 마음으로 수련이다 수련!

한 마음으로 최고를 노려라

드럼매니아&기타프릭스 세션플레이

일단 이것에 도전하기 위해서는 상당한 배짱이 필요하다. 이유는 간단. 국내실정에서 세션을 할 수 있는 방법은 단 두 가지. 하나는 PS2와 드럼매니아를 사는 것이요, 또 하나는 전국의 드럼&기타 고수가 우글거리는 세션플레이 가능 오락실로 쳐들어가는 것이기 때문이다. 따라서 전자의 결행에는 금전적인 어려움이, 후자의 경우에는 마음의 준비가 필요하다. 드럼과 1, 2P의 기타가 서로의 게이지를 공유하고 있기 때문에 어느 한 사람의 월등한 실력이 나머지 두 사람을 먹여 살려 스테이지를 클리어하는 것도 가능하지만, 반대로 어느 한 사람의 월등한 실력이 나머지 두 사람의 실력을 좀 먹어서 게임 오버시키는 것도 가능하다. 결과적으로는 세 사람(내지는 두 사람)이 모두 전력을 발휘하는 것이 가장 좋다. 하지만 실력자들끼리 팀을 짜도 가끔 문제는 발생한다. 바로 우리나라의 국민적 병폐라고도 일컬어지는 "나 하나쯤이야"정신. "다른 두 사람도 잘 하는데 나는 그냥 널널하게 해도 되겠지…"라는 마음은 균열의 시발점. "내가 보탬이 되지 않으면!"이라는 정신만이 완벽한 세션을 이루어낼 수 있는 것이다. 유일한 증거인 점수계산은 통합적으로 나오기 때문에 전체 랭크로 세 사람(내지는 두 사람)의 싱크로율을 확인할 수 있다. 부디 ×팔린 결과로 인하여 팀을 해체할 때에는 음악성의 차이라고 우기자.

▲ 일단은 열심히 하고 본다

▲ 실패하면 어느새 책임 전가에 욕슬을 걸게 될 것이다

▲ 각자의 노력의 결실은 다행히 따로 나온다

▲ 성공하면 우정의 결실을

▲ 기여도가 적은 사람에게는 응징을(이러면 우정 파괴가 된다)

댄스 댄스 레볼루션 3rd믹스

「DDR 2nd믹스」까지의 커플 모드가 서드에 접어들면서 유니즌 모드로 바뀌었다. 사실 커플과 그다지 다를 것이 없기는 하지만 화면상의 노트 그라운드가 하나로 합쳐지기 때문에 일치된 마음을 육성하기에 충분한 배경을 제공해준다. 이상하게도 전작까지의 많은 커플 플레이어들도 유니즌은 잘 플레이하지 않는다. 모드 자체도 플레이가 까다로워서 무수히 올라오는 화살표를 구분하는 것은 오직 색깔뿐. SSR이라도 하는 날에는 말 그대로 진검승부(眞劍勝負)다. 여기에서 싱크로율 98%를 넘긴다면 아무도 하지 않는 새로운 경지를 개척했다고 하는 기쁨과 동시에 최강의 콤비라는 자신감까지 곁들여져 지금까지 맛볼 수 없었던 카타르시스를 느끼게 될 것이다. 특이한 점은 한 스테이지를 클리어할 때마다 점수계산 화면에서 싱크로율이 백분율로 표시된다는 것이다. 뭔가 시각적이고 수학적인 증거를 원하는 듀엣은 도전이다! 자중지란(自中之亂)을 원하지 않는다면 괜히 스테이지 클리어 후 자기 점수가 더 높다고 폼재지 말 것.

▲ 진정한 화합의 결정체를 보기란 어려운 일이다

팝픈뮤직

이 게임의 권장 플레이어는 3인이라고 제작사에서는 못박고 있다. 물론 버튼이 9개이기 때문에 그런 것도 있지만 이 인원수를 넘어버리면 뭔가 게임이 더욱 어려워진다. 서로들 버튼과 화면의 노트대응 착각하기는 기본이고 곡 하나 선택하려해도 각종 분쟁에 휩싸이게 된다. 특히 PS전용콘으로 플레이하고 있다면 손을 내놓을 수 있는 폭이 굉장히 좁아서 마치 건담에 등장하는 '라플레시아'의 텐터클로드라도 보는 듯한 광경이 연출된다. 한 사람이 하나 맡으니까 쉬울 것 같다는 어리석은 생각은 버리는 것이 좋다. 9명이 한다고 생각해보자. 그 중의 한 명이 계속해서 MISS만 내면 8명이 아무리 잘해도 클리어는 불가능하다. 실제로 이 상황을 맞이해 본 사람이라면 옛날에 우리나라에서 잠깐 이름을 날렸던 9인조 댄스그룹 '잉×'가 얼마나 호흡이 잘 맞았는지를 알고 존경심이라도 가지게 될 것이다. 여담으로 이 게임은 오락실에서 이성 플레이로 동성 플레이어들의 염장을 지르는 게임으로 유명하다. 참고로 이성간의 권장포즈는(2명이서) 여자가 가운데의 3개에서 5개, 남자가 외곽의 4개에서 6개를 누르자(어떤 포즈가 나올지는 상상에 맡긴다).

▲ 가정용 컨트롤러는 폭이 좁아서 9명이 하게 되면 가히 가관이다

삼바 데 아미고

오락실에서는 할 수 없고 드림캐스트 버전에서만 가능하다. 물론 오락실에서도 삼바 데 아미고를 할 수는 있다. 하지만 여기서 이야기하는 것은 2인 플레이가 아니고 1인 플레이를 둘이서 하는 것이다. 그것도 DC판의 오리지널 모드에서 등장하는 라틴도 체크를 2명이서 하는 것이다. 이 라틴도야 말로 2명이서 실행할 경우 멋지게도 싱크로율 체크가 되는 것이다. 서로 반씩 쪼개서 아수라 남작이라도 된 듯한 기분으로 플레이해보자. 문제는 도전하는 2명의 키 차이가 20cm이상 날 경우에는 누구에게 키를 맞추느냐 하는 것인

▲ 이 세트는 가격도 비싸다. 자기 돈으로 살지 친구와 돈을 합쳐서 살지도 미리 결정하자

▲ 이 역시 싱크로 율이 낮은 것에서 오는 비애. 절대로 흔드는 법이 틀린 것이 아니다(…?)

데…. 이 역시 우정을 시험하는 커다란 관문. 자기 마음대로 결정하려해도 왼쪽이 선택, 오른쪽이 결정이라는 시스템이 되어 있다 보니 절대로 둘이 화합하지 않으면 결정조차 불가능하다. 평생 싸우든지 한 쪽이 양보하든지 각자의 우정 나름.

벨데셀바 전기

SCEI 발매의 비공정 시뮬레이션 게임. 합심만이 살아남을 수 있다는 것을 절실히 가르쳐 주는 게임이라 할 수 있다. 왜냐하면 한 명이 조타수, 한 명이 포격수를 맡기 때문이다. 따라서….

1P: 3시 방향에 적기 출현! 가제란트급 경순양함 2기!

2P: 주포 메탈 철갑탄 장전 OK! 부포 탄막 전개!

1P: 180도 급선회에 돌입. 우방에 1기 격추 바람!

2P: 선회상에서 격추라…. ! 선회 예상 지점에 갈가니크 급 함정(艦艇) 접근 중!

1P: 치잇! 부유 여력 사출! 선회 종료 전에 어떻게든 떨어뜨려 줘!

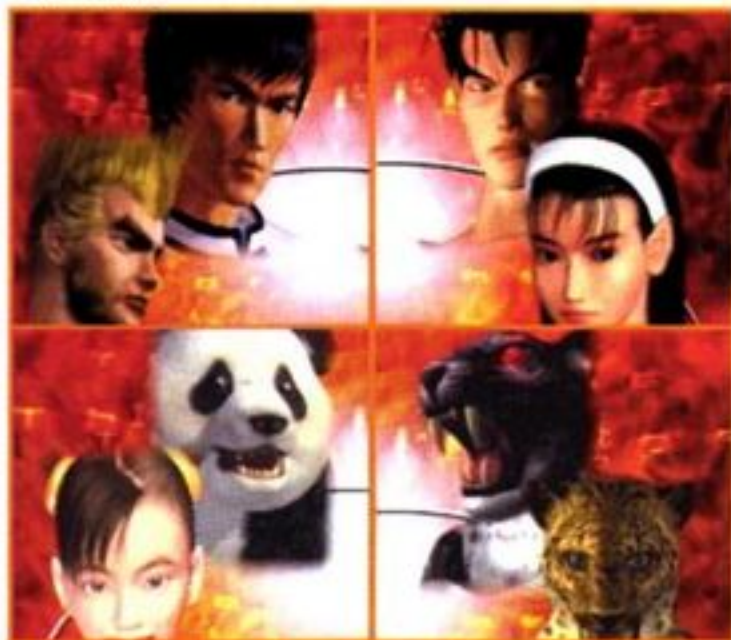
2P: OK!

이런 식의 플레이를 실제로 할 수 있다. 특히 중비공정으로 플레이어 기체가 바뀌게 되면 주포 X문, 부포 X문이라는 식으로 포대수가 장난이 아니게 많아진다. 따라서 화기를 담당하는 플레이어는 거의 레이더에 신경 쓸 틈이 없기 때문에 기체를 조종하는 플레이어가 오퍼레이터까지 담당해 주어야 한다. 일치단결이 되지 않는 이들은 연습 스테이지도 넘을 수 없지만 마음이 하나로 묶인 자들은 스릴 넘치는 플레이로 엔딩까지 간다는. 협동능력 테스트에는 최적이라 평가되는 게임이다.

▲ 실제 게임화면

▲ 게임 내의 애니메이션은 두 명이 플레이할 경우 감동이 두 배다(농담이 아님)

철권 태그토너먼트

오락실에서는 느낄 수 없는 PS2만의 진수! 멀티탭을 이용한 4인 대전이다. 이것은 위에서 설명한 것들과는 또한 다른 성격의 싱크로 테스트이다. 바로 2대 2의 대전이기 때문에 어느 듀엣이 더 협동심이 높은지를 겨룰 수 있는 대결의 장이 되는 것이다. 또한 팀 내의 단결을 방해하는 요소는 각지에 널려있다. 하도 태그를 안 해줘서 기다리는 동안 만화책이나 보려고 한 권 집어들었는데 "야!" 하는 소리에 화면을 보니 죽어있더라 …던가, 상대의 가드불능기를 피하려 태그를 한 덕분에 동료가 나오자마자 나가떨어진다던가, 둘 다 진 카자마 밖에 할 줄 모르는데 1P가 덥석 진을 골랐을 때 벌어지는 1P패드 쟁탈전이라던가…. 곳곳에서 도사리고 있는 우정파괴의 위협을 뿌리치고 승리하는 자들만이 진정으로 이심전심(以心傳心)의 마음가짐을 지닌 동료들이리라.

▲ 이런 팀의 가치는 4인 플레이에서 진정한 빛을 발하는 것이다

▲ 마음을 하나로 맞추기 위하여 두명이서 기합을 넣으며 콤보를 넣자

라쿠가키 쇼타임

이전에 파찾즐에도 등장했기 때문에 자세한 설명은 생략. 4인 난투도 가능하지만 2대 2 태그매치도 가능하다. 결국 TTT와 비슷하지 않느냐 …라고는 하지만 TTT는 그래도 순수하게 체술 만으로 승부를 내지만 이 게임은 순전히 흉기로 승부를 내기 때문에 우정파괴와 우정강화의 벽이 매우 얇다. 미사일도 던지고 짱돌도 던져서 "더 이상 던질 것이 없다!"라는 상황에 처했다면 과연 당신은 옆의 파트너가 파트너로 보이겠는가? 내지는 블랙홀에 적과 함께 휘말린 동료가 있다면 당신은 동료를 구출하겠는가, 아니면 미련없이 대륙간 탄도탄 미사일을 처넣을 것인가? 물론 이 게임은 여기에 소개한 게임 중 최고로 정신이 없기 때문에 게임이 끝난 후 비난의 소리가 날아와도 "죽이다니 듣기 거북하구나. 그건 내가 죽인 게 아냐. 네가 멋대로 죽은 거지"라고 한 마디 쏘아줘도 좋지만 그 다음 판부터는 4인 배틀로얄 만이 펼쳐질 것이다.

▲ 어느 만화에서도 등장했던 기술이다(이름은 인간×뢰). 몸을 날리는 우정의 결정체(라고 무기지 않으면 우정파괴가 된다)

매지컬 트럭 어드벤처

일단 이 게임은 갱차 시뮬레이터 비슷한 것이다(궁금한 독자는 지난 호 원고마스터 K의 파워 나침반 참조). 2인이 아니면 게임 자체가 성립이 되지 않는다. 이 게임에서 둘의 호흡을 시험하는 액션은 점프! 점프를 하려면 2인이 동시에 레버 아래에 있는 발판을 밟아야 한다. 조금이라도 한 사람이 늦게 밟으면 트롯코는 기울어진 상태로 공중에 뜨게 되고 착지한 순간에 재 점프를 요구하는 순간이 되면… 끝장이다 끝장. 게다가 한 사람의 펌프질(?)이 느려지면 갱차 전체의 속력이 느려지기 때문에 팔이 부서져라 흔들어야 한다. 비록 3스테이지밖에 되지 않는 짧은 여정이지만 여태껏 오락실에서 엔딩을 본 커플은 드물다고 한다. 여기 소개한 게임 중에서 가장 스킬이 필요없는 게임이니 만큼 당신도 당장 도전이다(라고는 하지만 일단 비치되어있는 오락실부터 찾도록…)!

▲ 싱크로 전용. 동체를 보라

협력 플레이로 돌아가자!

「스트리트 파이터」시리즈가 일으킨 대전게임 붐으로 협력 플레이형의 게임은 거의 그 기반을 잃다시피 하여 꽤나 긴 세월이 흘렀다. 게다가 가정용 게임기에는 다인(多人) 대전게임들이 주로 등장하여 협력 플레이의 감각을 잃어버린 사람이 생겨날 지경이다. 하지만 아직도 게임매장을 찾는 꼬마친구들은 서로가 함께 즐길 수 있도록 '가면서 싸우는 거'를 달라고 하는 경우를 많이 본다. 게임도 역시 놀이문화. 혼자서 하는 것도 좋고 대전게임도 좋지만 서로가 협력하는 마음을 지니고 플레이할 수 있는 게임을 다시 한 번 여럿이서 즐겨보면 몸도 튼튼, 마음도 튼튼, 서로간의 애착도 커질 것이다.

어려우면서도 어렵지 않은…

게임이 생물학을 왜곡했다

게임을 하다보면 그야말로 엄청나게 많은 것들을 보고 듣게 된다. 그 중에서도 게임을 구성하기 위한 시나리오와 그 시나리오를 받쳐주는 이론, 과학적 상식, 그리고 상상력…. 혹시 독자들은 게임을 하면서 이런 생각을 한 번이라도 해본 적이 있는가? '과연 이 게임의 이런저런 것은 어디서 출발한 것일까?' '이렇게 되는 일이 정말 가능한 것인가?' 등등…. 만약 한 번도 이런 의문을 가졌던 적이 없었다면 이 페이지를 그냥 넘겨도 좋다. 하지만 한 번이라도 그런 생각을 해 보았다면… 필자와 함께 상상과 진실의 세계를 넘나들어 보자.

글 : 홍아저씨

※ 필자는 이 세상에 100% 확실한 이론이나 사실 따위는 없다고 생각한다. 물론, 우리가 배우고 있는 학문들은 많은 검증을 거치며 지금까지 발전해 왔기 때문에 개중 99.9%에 도달한 것은 있을 것이다. 하지만 모든 것은 인간의 관점에서 만들어낸 사실들이기 때문에 100%의 완벽함을 보이는 것은 없다. 그러므로 필자의 지식이나 이론이 마음에 들지 않더라도 이해하길 바란다.

[21세기는 생명공학의 시대!?]

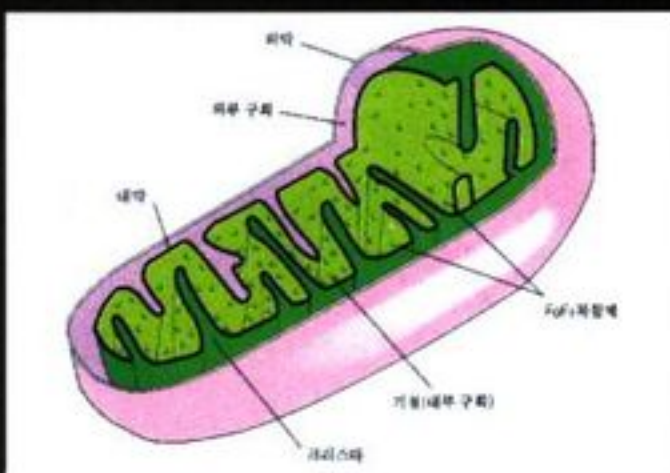
21세기가 되기 전부터, 그리고 21세기가 된 지금도 항상 주목을 받아온 순수과학분야가 있다면 바로 생명공학일 것이다. 복제양 돌리가 나오고, 슈퍼송아지가 나오고, 복제인간이 어쩌고, DNA구조가 어쩌고…. 어쩌면 소설이나 영화에서나 등장하던 이야기들이 사실로 다가올 지도 모른다. 그렇다면 게임의 소재는 어떤가? 게임에서도 역시, 90년대 중반 정도부터 생명공학에 대한 소재를 가끔 사용하곤 했다. 그렇다면 게임에서 나오는 이론은 과연 신빙성이 있는 것인가? 거짓이라면 어디까지가 거짓이고 어디까지가 진실인가? 실현 가능성은 전혀 없는 것인가? 등등의 의문을 품지 않을 수 없게 된다. 그래서 이번 달에는 생명공학을 소재로 한 몇 가지 게임들을 알아보고 문제점이 무엇인지 짚어보도록 하겠다.

[Mitochondria의 세계]

PS를 가진 독자라면 누구라도 「패러사이트 이브」라는 게임을 알고 있을 것이다. 「미토콘드리아 이브」라는 일본의 원작소설에서 파생된 이 게임은 현재 발매된 어느 게임보다도 생물학적 기반이 탄탄하다 할 수 있다.

게임에 잠깐 살펴보면 1의 경우 '미토콘드리아'라는 세포내의 소기관이 반란(?)을 일으켜 인간을 태워죽이고 뉴욕을 위기에 빠지게 하지만, 아야라는 미인 누님께서 그 힘을 역이용하여 뉴욕을 구해낸다는 지극히 비정상적인 내용이다. 그래픽과 동영상의 경우엔 당시 최고의 찬사를 받았던 FF7을 능가한다는 평가도 있었지만 전체적으로는 게임성이 떨어졌기 때문에 버림받을 수밖에 없었던 불운의 게임이었다. 그리고 1999년 겨울, 같은 소재에 상상력을 좀더 추가시킨 2번째 작품이 나왔었지만, 역시 그래픽에 비해 게임성이 좀 떨어진다는 평가를 받을 수밖에 없었다. 어쨌든 이브 시리즈에 사용된 생물학적 내용에는 어떤 것이 있을까?

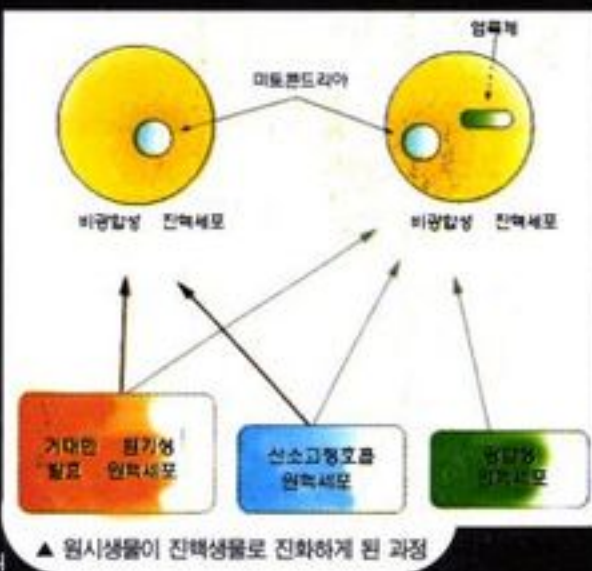
[패러사이트 이브에 이용된 생물학적 지식]

● 미토콘드리아는 무엇인가?

▲ 미토콘드리아의 구조. 이 정도는 교과서에도 잘 나와 있다

패러사이트 이브는 미토콘드리아의 반란에 의해 이야기가 진행된다. 그러므로 우선 미토콘드리아에 대해 어느 정도의 지식을 지닐 필요가 있을 것이라 생각되어 미토콘드리아에 대해 설명해 보겠다. 개중에는 세포내 소기관에 불과한 미토콘드리아가 어떻게 반란을 일으킬 수 있냐고 반문하는 사람도 있지만 그것은 미토콘드리아의 기원을 잘 모르기 때문. 일단 중, 고등학교 수준의 과학지식을 지니고 있다면 미토콘드리아가 세포내에서 에너지를 만드는 기관이라는 정도로 알고 있을 것이다. 일반적으로 한 개의 식물이나 동물 세포내에는 약 1,000개 이상의 미토콘드리아가 존재하며, 미토콘드리아가 없거나 제기능을 할 수 없다면 그 생물은 죽을 수밖에 없는 운명이 된다.

미생물학적으로 볼 때 미토콘드리아와 엽록체(광합성을 하는 친구)는 현재 존재하는 미생물류, 특히 박테리아와 매우 흡사한 구조와 성격을 띤다. 2분법에 의해 생식하며 자체적인 DNA를 지니고 외관이나 구조도 매우 흡사하다. 그래서 학자들은 미토콘드리아의 기원을 연구하다가 놀라운 사실을 알아냈다.

그것은 아주 오래 전 일어난 일이다. 초기의 지구에는 발효라는 저효율 대사를 통해 에너지를 만들어내어 살아가는 원시세균이 존재하였다. 하지만 대기에 산소가 증가하게 되자 산소를 이용하여 획기적으로 많은, 무려 19배의 에너지를 만들 수 있는 미토콘드리아 조상

님(?)격의 세균이 나타난 것이다(이런 산소를 이용하여 에너지를 만드는 것을 호흡이라 한다). 처음에는 다른 세균들처럼 홀로 살아가던 미토콘드리아는 우연적인 계기로 인해 발효를 통해 살아가던 원시 세균의 내부로 들어와 공생을 하게 되었다. 그런데 이것이 양쪽에게 모두 이익이 되었던 것이다. 그리고 수많은 세월이 흐른 후 외부에 존재하는 미토콘드리아는 완전히 사라져 버렸고, 미토콘드리아와 공생하게 된 원시세균은 에너지를 원활히 보급받아 다세포 생물로 진화할 수 있는 계기를 가지게 된 것이다. 그리고 다세포 생물은 신나게 진화를 거듭하며 식물과 동물로 분화되어 지금의 인간도 존재하게 된 것이다.

▲ 원시생물이 진핵생물로 진화하게 된 과정

그러므로 미토콘드리아들은 세포가 만들어내는 소기관이 아닌, 세포를 따라 계속해서 2분법으로 증식해 가는 또 다른 종의 생물인 것이다(참고로 이 글을 보는 독자들의 미토콘드리아는 모두 어머니에게서 받는 것이다. 자세한 것은 쓰지 않겠지만 미토콘드리아는 모계를 통해 내려온다). 그렇다면 어째서 일반적인 외부환경에는 세균과 같이 미토콘드리아가 존재하지 않는가 라는 질문을 할 수 있지만 그것은 외부에 있던 녀석들은 도태되었다고 밖에 설명할 수 없다. 어쨌든 현재의 생물학에서는 미토콘드리아의 공생설이 유력하고, 독립적 DNA, 리보솜(ribosome: 세포 안의 RNA와 단백질의 복합체)의 소유나, 계통발생적의 증거도 많기 때문에 의심의 여지는 없다.

▲ 팩맨 모양을 사용하여 내부공생을 표현하면 이렇다

그렇다면 미토콘드리아의 기능은 무엇인가? 아까도 말했듯 미토콘드리아는 호흡이라는 아주 효율적인 에너지 대사를 통해 ATP라는 생체내 화학에너지를 만들어 낸다. 이 화학에너지가 없다면 세포는 당장 죽을 수밖에 없는 운명. 이 정도는 고등학생도 다 알고 있을 것이다.

● 패러사이트 이브 시리즈의 가정 - 미토콘드리아의 반란

그렇다면 패러사이트 이브에 깔려있는 기본설정은 어떤지 알아보도록 하겠다.

1. 일반세포 핵의 지배를 받는 미토콘드리아가 핵의 지배로부터 독립하게 된다(이것을 네오 미토콘드리아라 한다). 그래서 생물의 형태를 바꾸고, 다른 생물을 태우고, 자신의 의지를 갖게 된다는 것.
2. 미토콘드리아의 의지로 한꺼번에 많은 에너지 대사를 할 수 있다. 세포내의 미토콘드리아 수는 약 1000개이다. 그러므로 수없이 많은 세포의 미토콘드리아가 네오 미토콘드리아의 지령을 받아 일제이 열을 내서 모두 태워버린다는 것이다.
3. 미토콘드리아간의 공명이 가능하다는 것이다. 공명이라는 것은 과학시간에 배울 테지만 파장 등이 울려서 전달되는 것으로 생각하면 된다.

여기서부터는 2의 내용에 해당한다.

4. 아야의 네오 미토콘드리아와 미토콘드리아를 제어할 수 있는 DNA를 몰래 입수한 후 사람에게 네오 미토콘드리아를 주입하고, 벡터 바이러스를 이용하여 제어 가능 DNA를 핵에 치환시킨다.
5. DNA가 치환된 생명체는 네오 미토콘드리아를 제어해 그 힘을 이용하여 기본 생명체로 분화과정을 거슬러 간다. 그후 분화가 이루어지지 않은 초기상태가 되면 다시 자신의 의지대로 분화하여 새로운 종으로 진화를 할 수 있게 된다.

▲활활 타오르거라~ 나의 종들아~

뭐, 이 정도로 해두고 그렇다면 무엇이 문제인지 설명하겠다.

● 이론 속의 허점들

처음에 말했지만 여기서부터는 필자의 독자적인 생각도 많이 포함되므로 잘 걸러서 보기 바란다.

1. 미토콘드리아가 핵의 지배를 벗어난다는 부분. 필자의 생각으로는 지금도 미토콘드리아는 핵의 지배를 받지 않는다. 그들은 세포내에서 공생할 뿐이지 핵의 명령에 따라 분열하고 에너지를 만들지는 않는다. 여기에 약간의 화학적 신호가 이용될 수는 있겠지만 핵이 그들을 지배한다는 것은 잘못된 것이다. 미토콘드리아와 우리들은 어디까지나 수평관계일 뿐이다. 왜냐하면 누구라도 미토콘드리아가 멈춰버리면 죽기 때문이다.
2. 일괄적인 에너지 대사로 인한 발화. 미토콘드리아와 ATP, 그리고 열의 관계는 매우 복잡하게 일어난다. 또한 ATP=열에너지를 뜻하는 것도 아니다. 생체내의 열에너지라는 것은 여러가지 화학반응이 일어나며 생성되기도 하고, 사라지기도 하기 때문이다. 그러므로 미토콘드리아가 임의로 엄청난 양의 ATP를 만드는 것은 가능할지 몰라도, 생성된 ATP가 모두 열에너지로 변할 수는 없는 것이다.
3. 미토콘드리아간의 공명. 미토콘드리아의 기원이 되는 미생물은 기본적으로 화학적 물질을 통해 신호전달이 가능하다. 물론 미토콘드리아만이 그런 획기적인 공명능력을 갖게 될 수도… 있겠지만, 미토콘드리아에게만 갑자기 그런 능력이 부여되는 건 말이 안 된다.

2에 등장하는 4번째와 5번째 가정은 바이러스의 내용을 포함하고 있으므로 뒤에 나오는 바이러스 편에서 자세히 설명하겠다. 우선 3가지 가정에 대해 딴지를 걸어 보았지만, 솔직히 말해 패러사이트 이브의 이론적 구조는 어술한 내용의 다른 게임에 비해 놀라울 정도로 획기적이고 탄탄하다. 그러므로 너무 깊게 생각하지 말고, '이런 것이 있다' 라는 정도로 받아들여 주기 바란다.

[바이러스가 그렇게 무서운 것들인가?]

패러사이트 이브의 경우 미토콘드리아라는 독특한 소재를 사용하였지만 이런 경우는 아주 드문 경우이며, 대부분의 게임에 나오는 생물학적 요소는 바로 바이러스이다. 사실 바이러스는 우리 주변에 널려 있다. 감기를 유발하는 인플루엔자 바이러스라든지 뇌염 바이러스, 에이즈 바이러스, 에볼라 바이러스 등등. 현재의 세계에서 인간에게 가장 많은 질병을 주는 것이 바로 바이러스이다. 하지만 대부분의 사람들은 바이러스의 이런 병원성만을 생각하여 정말 절대적인 존재로 생각하고 무서운 존재로 생각하기만 한다. 게임에 있어서도 이런 점만이 부각되는 경우가 많이 있었다. 필자의 기억에서 잊혀지지 않는 바이러스 관련 게임이 바로 「스타오션」이다.

스타오션은 주인공의 세계에 전염된 바이러스의 백신을 찾아 시간여행 및 공간여행을 한다는 내용인데 바이러스의 증상이 걸작이다. 이 바이러스에 감염되면 처음에는 다른 병과 마찬가지로 고열로 쓰러지게 된다. 하지만 증상이 심해지면 몸이 점점 돌로 변해 결국에는 완전히 돌이 되어버린다는 것이다. 도대체 그 바이러스는 무슨 능력이 있기에 유기물질로 이루어진 생물을 무기물 덩어리인 돌로 만드는 것인지 필자로서는 전혀 이해가 가지 않는다. 게다가 게임 속에서도 그 바이러스가 어떻게 작용하여 생물을 돌로 만드는지는 거의 언급이 되어 있지 않다. 완전히 배째라 형… 이렇게 어설픈 바이러스를 도입한 게임은 현재 이것뿐이지만 찾아보면 이렇게 이론적 근거도 전혀 없이 바이러스가 나쁜 것으로만 나오는 경우가 허다하다. 그러므로 여기서 필자는 바이러스가 무엇인지 대충 설명을 해야겠다는 결론을 얻었다.

▲그렇다면 제주도의 '하루방' 들은 전부 바이러스에 감염된 것인가?

[알 수 없는 녀석들 - Virus]

바이러스라는 존재는 병원성이 있다고 해서 박테리아와 비슷한 성질을 가진 그런 존재가 아니다. 그보다 훨씬 단순한 주제에 알 수 없는 짓을 저지르는 것들이 바이러스이다. 혹시나 해서 말하지만 필자가 말하는 바이러스는 생물학적인 바이러스를 말하며 컴퓨터 바이러스와는 하등의 관계가 없다.
컴퓨터 바이러스는 거의 동명이물(同名異物)과 같은 존재.

● 하등한 물질인 바이러스 - 그것들은 생물이 아니다

▲ 여러가지 바이러스들. 생긴 것부터 마음에 들지 않는다

아직까지 논란이 되고 있지만 바이러스는 생물로 보기 어렵다. 아니 생물이 아니라는 것이 현재 지배적이며 필자의 생각도 그렇다. 그렇다면 바이러스는 무엇인가? 바이러스는 쉽게 말해 DNA나 RNA를 단백질이 코팅하고 있는 물질이다. 바이러스가 생물이 아닌 이유는 여러가지로 설명할 수 있겠는데 가장 간단히 예를 들면 소금을 들 수 있다. 병 속에 담긴 소금은 생물인가? 무생물인가? 물론 무생물이라고 답할 것이다. 그렇다면 병 속에 들어있는 바이러스는 어떨까? 그 바이러스는 아무 것도 하지 못한다. 대사도, 증식도, 변화도, 그 아무 것도 할 수 없다. 바이러스가 증식을 할 수 있는 경우는 해당 호스트(숙주 : 해당 바이러스의 기원이 되거나 병원성을 줄 수 있는 생물)의 몸에 들어갔을 경우이다. 바이러스가 호스트에 들어가면 엄청나게 증식하여 호스트 세포를 죽여버리는 성질 때문에 생물로 보는 경향도 있었지만 이것도 자세히 보면 생물적인 요소로 볼 수 없다. 어쨌든 앞으로 놀라운 발견이 없는 한 바이러스는 무생물에 가깝게 여겨질 것이다.

● 바이러스의 종류와 특성

바이러스는 호스트의 종류에 따라 식물 바이러스, 동물 바이러스, 박테리오파지(세균같은 미생물들이 숙주인 경우)의 3가지 종류로 나눌 수 있다. 식물 바이러스는 일반적으로 DNA나 RNA가 정 20면체의 외피로 쌓인 입체적 구조를 보이며, 동물 바이러스는 DNA나 RNA가 구형의 외피로 쌓여있다. 박테리오파지의 경우 가장 복잡한 구조를 가지고 있다.

▲ 이것이 정 20면체의 식물 바이러스. 심심하면 한 번 만들어 보길

▲ 가장 복잡한 구조를 가지는 박테리오파지

▲ 공모양의 동물 바이러스. 이게 바로 무시무시한 에이즈 바이러스다

일반적으로 바이러스는 외부환경에서는 절대 활성을 띄지 않는다. 바이러스가 자기증식을 할 수 있는 경우는 특정 호스트의 세포 내로 들어갔을 경우이다. 인간은 인간끼리, 소나무는 소나무끼리인 것처럼 완전히 같은 종에서만 호스트의 인식이 일어나지는 않지만 적어도 같은 종류, 동물-동물, 식물-식물의 관계에 있거나 인간-원숭이 정도의 비슷한 종에서만 활성이 일어나는 것이다. 그러므로 식물 바이러스가 체내에 들어온다 해도 세포내로 들어갈 수가 없기 때문에 인간에겐 전혀 해가 없는 것이다. 다시 말해 인간세포 속의 식물 바이러스는 소금일 뿐이다. 그럼 바이러스가 호스트에 들어가면 어떤 작용을 하는가? 바이러스가 적절한 호스트 세포에 들어가면 세포내의 핵으로 들어가 자신이 가지고 있던 DNA나 RNA를 신나게 복제하기 시작한다. 그 후 복제된 RNA나 DNA들은 핵내에 있던 호스트의 DNA를 파괴하거나 변화시키고 세포내의 리보솜을 이용해 신나게 껍질이 되는 단백질을 만들어 껍질 속으로 들어간다. 이렇게 되면 한 개로 들어왔던 바이러스가 수십, 수백개로 증식되어 결국 세포벽을 뚫고 나와 다른 세포로 옮겨가는 것이다. 이것을 용해라 한다. 이외에도 호스트 세포에 DNA나 RNA만 주입시켜 내부의 DNA나 RNA를 변화시켜 내부증식 후 세포를 뚫고 나오는 경우도 있는데 이런 것은 용균이라 한다. 어쨌든 이외에도 바이러스의 작용은 훨씬 복잡하지만 이 정도에서 끝내도록 하고 마지막으로 바이러스의 기원에 대해 약간 설명하겠다.

● 바이러스의 기원

▲ 이것이 바이러스가 살아가는 과정이다

바이러스에 있어서 과연 그 기원은 어떻게 될까? 바이러스가 원래 존재하였는데 호스트가 되는 종이 만들어져 병원성을 띄게 된 것인가? 아니면 호스트가 되는 종이 만들어진 후 바이러스가 생겨난 것인가?

바이러스처럼 병원성을 보이는 세균은 이미 존재하였다. 미토콘드리아에서 설명하였듯 오래 전에는 세균들만 살고 있었다. 그러다가 진화에 의해 다세포 생물이 만들어지고, 여러가지 종으로 분화가 된 것이다. 세균들의 병원성도 다세포생물이 만들어진 후, 세균의 입장에서 살아나기 위해 자기 방어적으로 생긴 것이다. 하지만 바이러스의 경우는 이와 전혀 다르다. 미생물만 존재하던 그 옛날에는 동물 바이러스나 식물 바이러스가 존재하지 않았다. 왜냐하면 식물이나 동물이 없었기 때문이다(물론 박테리오파지류는 있었을 것이다). 바이러스는 미생물 사이에 있었던 공생관계(미토콘드리아와 일반세포와의)같은 것도 거칠 수 없기 때문에(자체대사를 못하기 때문) 진화라는 말도 어울리지 않는다. 그렇기 때문에 박테리오파지가 동, 식물 바이러스도 진화된다는 것도 말도 안 되는 사실이다.

그렇다면 바이러스의 기원은 무엇인가? 하늘에서 뚝 떨어진 것인가? 아니면 하느님이 만들어 주신 것인가? 현재로써는 바이러스의 기원을 호스트 세포로 보고 있다. 원래 세포라는 존재는 DNA로부터 RNA를 만들고 RNA로부터 단백질을 만들어 간다. 하지만 어떤 요인에 의해 RNA나 DNA의 잘라진 부분이 세포막을 뚫고 나오게 된 것이다(그렇기 때문에 일반적인 바이러스의 외피는 호스트 세포의 세포막 구조와 거의 흡사하며, 이렇기 때문에 호스트 세포는 아무런 반항도 하지 못하고 바이러스를 받아들일 수밖에 없다). 이렇게 빠져 나온 세포막으로 쌓인 RNA나 DNA는 밖으로 나와서 아무 것도 할 수 없었을 것이다. 즉, 죽은 상태였을 것이다. 물질이 분해되진 않지만 어쨌든…. 하지만 우연한 계기로 이 녀석이 호스트 세포를 만나게 되었다. 위에서 설명했듯 바이러스의 외피와 호스트의 세포막은 같은 것이기 때문에 쉽게 내부로 들어가게 되었고, 들어간 RNA나 DNA는 본능적으로 핵 속으로 들어가 DNA나 RNA를 복제하기 시작했다. 그러면서 호스트 세포의 DNA를 공격하여 바꾸기도 하고, 복제과정 중 돌연변이가 일어나기도 해서, 약간씩 DNA나 RNA의 구조가 다른 바이러스들이 마구 만들어진 것이다. 이 과정을 이해한다면 어째서 바이러스가 특정 호스트에밖에 영향을 주지 못하는지 알 수 있을 것이다. 그와 함께 바이러스가 하찮은 존재지만 얼마나 무서운 존재인가라는 것도…. 어쨌든 현재 존재하는 바이러스라는 물질은 이렇게 호스트에서 시작된 것이기 때문에 호스트 세포에 있어서는 절대적인 치명타를 줄 수 있는 것이다. 그럼 게임 속의 바이러스는 어떻게 표현되는지 알아보자.

[게임 속의 바이러스는 무적의 존재인가?]

● 바이러스에 의해 크리처를 만들어 낸다?

「바이오해저드」시리즈나 「오버블러드」의 경우 바이러스의 엄청난 증식력과 유전자를 바꾸고 변이를 만들어 낼 수 있는 능력을 토대로 생체병기들을 만들어 나갔다. 우선 바이오해저드보다 간단하게 설명이 되는 오버블러드를 살펴보겠다. 참고로 지금부터 게임들을 소개해 나가는 순서는 과장에서 헛소리까지의 순서이다.

● 오버블러드의 문제점

1. 과연, 저런 DNA를 발견해낼 수 있는지… 아무리 과학이 발달했다고 하지만, 살은 돌처럼 되고 괴력에 잘 죽지도 않는… 그런 DNA를 발견해 낸다는 것은 쉬운 일이 아니다.

3. 이런 방법은 현재로도 자주 사용되는 바이러스 벡터를 이용한 유전자 치료요법과 비슷한 것이다. 그러므로 충분히 가능성은 있다. 하지만 유전병의 치료처럼 간단하게 생각할 문제는 아니다.

4-1. 생물이라는 것은 DNA가 바뀐다고 해서 갑자기 다른 개체로 변화할 수 없다고 생각한다. 생물은 수정란의 한 개의 세포에서 엄청난 분화과정을 거쳐 여러가지 기능을 하는 세포로 나누어지게 된다. 즉, 세포들간의 분업이 가능하다는 소리이다. 이런 분화는 DNA의 정보에 의해 일어나게 되는데, DNA가 바뀐다해서 갑자기 재분화가 일어난다는 것은… 그것도 단시간내에… 이런 일은 정말 현실성이 없다.

▲ 바이러스를 벡터로 이용한 유전병 치료를 나타낸 그림이다

4-2. 바이러스의 DNA나 RNA는 호스트 전체 DNA의 일부분밖에 되지 않는다. 바이러스의 기원이 원래 떨어져 나간 RNA에서 만들어 졌기 때문이다. 그러므로 호스트의 DNA가 그런 슈퍼 DNA로 바뀐다 해서 인간의 DNA가 전체적으로 바뀌는 것은 아니다. 게다가 이런 약간의 DNA치환을 거치게 되면 외형적으로는 변화가 별로 나타나지 않으며 내부적인 요인이 많이 바뀌게 된다.

5. 바이러스의 감염체계에 대해 전혀 언급이 없다는 것은 오히려 제대로 되었다고 본다. 물론 마음대로 정해도 할말은 없지만 바이러스의 감염체계는 치환된 DNA에 의한 것이 아니며 원래 바이러스의 특성을 따를 것이다. 그러므로 벡터로 사용된 바이러스가 불분명한 상태에서는 언급이 없는 것이 당연하다. 그리고, 한 가지를 더 들자면 이 게임에서는 인간만이 감염이 된다. 즉 바이러스의 호스트에 대한 특이성이 지켜지고 있다는 것이다. 그러므로 오버블러드의 경우, 깊이 접근하지는 않았지만 어느 정도 사실을 왜곡하진 않았다고 평가할 수 있다.

● 오버블러드의 가설

1. 무엇인지 확실하진 않지만 인간에게 괴력을 주고, 세포도 단단하게 되고, 마치 좀비처럼 되는 그런 DNA를 발견해 냈다.

2. 참고로 이 시대는 냉동인간도 있고, 간단한 사이보그도 존재할 수 있는 세계다. 하지만 이 내용은 생물학과는 관계가 없으므로 패스.

3. 호스트에 들어간 후 자신의 DNA를 호스트의 DNA와 치환시킬 수 있는 능력을 가진 바이러스를 이용해 실험물에게 직접 주입시킨다.

4. DNA가 치환된 '인간'은 괴력의 좀비로 변한다. 즉, 생체병기가 되어 버린다.

5. 게임에서는 외부요인에 의해 바이러스가 감염되지 않는다. 즉, 시체를 만져서 감염되거나, 모기같은 다른 생물을 통해 감염되지도 않고, 오로지 실험에 의해서만 감염이 된다.

뭐, 대충 이렇게 생각할 수 있는데 이 정도면 솔직히 양호한 편이다. 하지만 그 중에 문제가 될만한 것들을 짚어 본다.

[그렇다면 바이오해저드는 어떤가?]

바이오해저드는 따로 설명을 하지 않아도 모르는 독자들이 없을 거라 생각된다. 그러므로 바로 딴지걸기에 들어가겠다.

● 바이오해저드 시리즈의 가설들

1. 이 게임에는 자세하진 않지만 G바이러스와 T바이러스라는 것이 등장한다. 이 녀석들은 벡터요소를 가지며 번식능력도 대단하고 여러모로 말도 안되는 슈퍼 바이러스로, 오버블러드와 같이 유전정보는 과학자들에 의해 조작되었다.

2. G바이러스와 T바이러스는 생체병기를 만들기 위해 인위적으로 만들어진 바이러스이다. 이 녀석들에게 감염이 되면 좀비처럼 세포가 마구 썩어 들어가며 요렇게도 변신하고 저렇게도 변신한다.

3. 바이러스가 쥐를 통해 전염이 되었다.

4. 이 바이러스들은 돌연변이능력도 뛰어나, 한 번 돌연변이가 일어난 크리처가 또다시 돌연변이를 만들어 낼 수도 있다.

5. G바이러스와 T바이러스에 어떻게든 감염이 되면 사람도, 개도, 거미도, 나비도, 심지어는 식물까지도 크리처가 된다.

▲ 이 바이러스에 걸리기만 하면 사람도 이렇게

▲ 이웃집 강아지도 이렇게…

▼ 키우던 식물 마저도 이렇게 변하고 만다…

대충 오버블러드에서 발전된 사실을 살펴보면 위와 같다. 그럼 철저 해부.

● 바이오해저드의 문제점

1. 벡터, 그러니까 DNA변환능력을 가진 바이러스의 개발자체는 가능하다고 본다. 오버블러드처럼 슈퍼 DNA를 개발해내는 게 어려울 뿐이다. 오버블러드와는 달리 G, T라는 두 개의 이름으로 바이러스의 타입을 나누었다.

2. 이 문제 역시 오버블러드의 4번 부분과 같은 내용이다. DNA의 일부 변환으로 세포가 썩을 수는 있어도, 몸의 구조가 완전히 바뀐다든지, 강력해진다든지 하는 건, 약간 무리가 있다.

3. 2에선가 그 이후에선가 보면 쥐를 통해 도시 전체가 바이러스에 감염이 되어 좀비의 도시가 된다고 한다. 원래 바이러스의 전염방법은 가지각색이기 때문에 이 말은 전혀 틀리지 않는다. 그런데… 쥐가 어떻게 했단 말인가? 쥐가 사람을 물면 감염이 되는가? 아니면 쥐를 건드리면? 쥐가 건드린 음식을 먹으면? 이런 것에 대한 내용이 자세히 설명되어 있지 않다. 하지만 이것도 사실 문제가 되지 않는다. 문제는 무엇이냐 하면, 1에서 좀비들과 처절한 사투를 벌인 크리스나 질이 우째서 감염되지 않았냐는 거다. 도시전체는 쥐 한 마리 때문에 그렇게 되었는데… 그들은 워낙 잘 싸우는 존재이기에 피 한 방울 안 흘리고 싸운 것인가? 이것은 아무리 해도 설명이 되지 않는다….

4. 돌연변이의 돌연변이… 이것에 대해서는 할말이 없다. 왜냐하면 계속해서 말하지만 DNA와 바이러스 때문에 갑자기 종 자체가 바뀐다는 것이 말도 안되기 때문이다.

5. 가장 결정적인 문제점이다. 바이러스에 대해 설명할 때 말했지만 바이러스는 호스트에 대해 특이성을 갖는다. 비슷한 종 이외에는 감염이 되지 않는다는 말이다. 만약 G바이러스나 T바이러스가 어떤 생물에든 들어가기만 하면 크리처를 만들 수 있다면 이것은 이미 바이러스가 아니다. 새로운 생명체이지…. 진정 바이러스에 의한 감염이라면 식물은커녕, 나비나 박쥐도 감염이 되어선 안 된다. 모기가 뇌염에 죽는다는 소리를 들어본 적 있는가? 돼지가 뇌염에 걸려 죽는다는 이야기는 들어보았는가? 원래 뇌염 바이러스는 돼지로부터 모기에 옮겨진 후 사람에게 들어오면 활성을 갖는다. 이 정도로 바이러스가 호스트를 가릴 수밖에 없는데 비슷한 바이러스에 온갖 생명체들이 감염되는 건 정말 헛소리다.

뭐, 바이오해저드에 대한 것은 이 정도로 해두겠다. 워낙 게임을 잘 만들었으니 이론적으로 말이 안되어도 할말이 없지 않은가.

이색 심층 기획

[패러사이트 이브 2]

드디어 아까 이야기하다만 패러사이트 이브 2이다. 패러사이트 이브 2는 이론적으로 보면 솔직히 말해 원작의 이미지를 망쳐놓기만 하였다. 1의 경우 미토콘드리아라는 참신한 소재를 이용하여 그럴듯하게 시나리오를 구성하였지만 2는 스퀘어가 바하를 의식했는지 바이러스를 도입하여 내용을 이상하게 만들어 버렸다. 그럼 패러사이트 이브 2는 어떤 점이 문제인지 생각해 보자.

▲ 항상 젊어지는 아야는 네오 미토콘드리아를 제어할 수 있어서 그렇다고 한다

● 패러사이트 이브 2의 문제점

1. 지금의 생명공학이라면 아야에게 존재하는 네오 미토콘드리아와 아야의 DNA를 뽑아내는 건 가능하다고 본다. 하지만 아야의 DNA에서 네오 미토콘드리아를 제어할 수 있는 DNA를 찾는다는 것은 쉽지 않을 듯하다. 이것도 DNA 배열을 거의 다 알아낸 현재라면 가능할 수도 있다. 하지만 그렇다고 해서 모두들 네오 미토콘드리아를 제어할 수 있는가? 이것은 불확실한 것이다.
2. 네오 미토콘드리아의 힘을 이용해 세포분화를 거스른다. 정말 말도 안 되는 것이다. 시간을 되돌리지 않는 한, 2개의 세포가 하나로 붙을 수도 없고, 그렇다고 외형은 그대로인데 분화초기라는 것도 말이 안 된다. 게다가 자신의 의지대로 재분화를 하다니… 스타크래프트의 저그족도 아니고, 누구 마음대로 그렇게 급진적 진화를 할 수 있는지 모르겠다.

뭐, 대충 이 정도인데, 독자들도 필자가 설명한 이론부분을 잘 이해한다면 어째서 게임에 등장하는 생물학적 이론이 잘못되었는지 알게 될 것이다. 그럼 마지막으로 발매된 지 약간 지난 데다 인지도도 그리 높지는 않지만 타이틀부터 「바이러스」인 97년에 나온 새턴판 게임에 대해 알아보겠다.

[컴퓨터 바이러스와 생체 바이러스의 중간적 모습?]

97년 허드슨에서 새턴판으로 내놓은 바이러스는 생체 바이러스보다는 컴퓨터 바이러스에 가까운 바이러스를 소재로 사용한다. 우선 그 감염경로가 컴퓨터 바이러스와 같이 사이버 네트워크이다. 물론 발병하여 보여주는 증상은 생체 바이러스와 비슷한(?) 모습을 보이지만 이 바이러스는 결코 단백질+RNA의 화학물질이 아닌 0과 1로 코딩된 프로그램일 뿐이다. 어쨌든 게임을 잘 모르는 독자들을 위해 게임에 대해 조금 자세히 설명해 보겠다.

● 바이러스의 세계

1. 바이러스의 배경은 22세기. 엄청나게 발전한 미래이다. 이미 달과 화성으로의 이주도 진행되어 있으며 오감과 DNA를 컴퓨터로 스캔하여 사이버 세계를 현실처럼 체험할 수도 있는 세계이다(이점에 대해서는 영화인 「매트릭스」를 생각하면 쉽게 이해가 갈 것이다). 이미 DNA의 구조가 밝혀진 것뿐만 아니라 DNA를 디지털 신호로 읽어들일 수 있는 경지에까지 이른 상태이다.
2. 이 게임에 등장하는 바이러스란 사이버 세계로 입력된 사람들의 DNA 정보에 직접 침투하여 바이오 해저드나 패러사이트 이브처럼 크리처를 만들어내는 것이다. 이렇게 만들어진 크리처는 괴물처럼 다른 사람들을 습격하기도 하고, 결국은 죽음으로 이르게 된다.

게임의 과학적 설정은 이 정도이다. 22세기이기 때문에 실제로 저런 일이 일어나지 말란 법은 없다. 그래서 잡고 늘어지긴 좀 힘들지만 현대의 과학에 비추어 약간 생각을 해보겠다.

● 바이러스의 세계는 가능할 것인가?

DNA의 구조를 컴퓨터로 읽는다든지, 사이버 체험을 하는 것 등은 가능할지도 모르겠다. 하지만 의문이 가는 건 과연 스캔된 DNA의 내용을 바꾸어서 원래의 사람에게 쓸 수 있는가 하는 문제이다. 올바른 표현인지 모르겠지만 CD를 생각해 보자. CD의 내용을 읽는 것은 정말 간단하다. 하지만 한 번 찍혀진 CD를 다시 쓸 수 있는가(RW는 제외하자)? 다시 쓸 수 없는 것이 기본이다. 사람의 DNA를 읽어내는 것은 어느 정도 가능하다. 하지만 인체내에 있는 모든 유전자를 컴퓨터를 이용해 바꾸는 것이 가능할까? 아마 힘들 것이다. 왜냐하면 유전자는 화학물질의 배열에 의해 이루어지기 때문이다. 만약 유전자가 컴퓨터처럼 0과 1로만 구성되어 있다면 가능할 수도 있지만 엄청나게 복잡한 화학구조를 가지고 있기 때문에 체내의 모든 유전자를 한 번에 바꾸어 버린다는 것은 이론적으로 힘든 일이다. 물론 다른 방법은 생각해 볼 수 있다. 예를 들면 체내에 실제로 바이러스를 만드는 것이다. 병원성을 가진 실제 단백질과 DNA로 이루어진 바이러스를 한 마리라도 만든다면 금방 전염이 될 수 있을 것이다. 하지만 이 방법 역시 0과 1을 기본으로 하는 컴퓨터의 프로그램만으로 인간내의 DNA를 임의로 자르고 거기다 단백질 막을 만들어 입히고 이것저것 기작을 부여한다는 것은 무리가 있다. 어쨌든 이 게임의 시대가 워낙 미래이기 때문에 필자로써는 아무것도 장담을 할 수 없는 것이다.

[글을 끝내며]

몇 가지의 게임을 예로 들어 게임 속에서 사용되는 생물학적 이론들을 알아보았다. 주로 그 가정을 알아보고 그에 대한 취약점만을 짚어 보았는데, 이렇게 해부할 수 있다는 것 자체가 그만큼 나름대로 시나리오를 잘 구성했다고 할 수 있는 것이다. 모든 게임이나 영화, 만화를 이런 식으로 하나하나 따져나가면 무슨 재미가 있겠는가? 어쨌든, 이번 글을 통해 독자들의 생물학적 상식이 늘었으면 좋겠다. 독자들마다 반응이 다르겠지만 호응이 좋다면 다음달에는 「크로노 크로스」, 「페르소나」에 등장하는 '패러럴 월드'와 「크로노 크로스」, 「FF8」 등에 등장하는 '시간의 가역성'에 대해 이야기 해볼 생각이다. 의문이 나는 사항이 있거나, 필자의 의견과 다른 의견을 가진 독자는 주저말고 roidkou@hanmail.net으로 메일을 주시기 바란다.

쉬어가는페이지

수많은 게임 제작사들의 상상에 힘입어 필자도 실현 가능성 0인 '유전공학으로 녹색머리 소녀 탄생시키는 법'에 대해 생각해 보았다. 어디까지나 상상이므로 필자를 욕하지 말도록….

1. 인간에서 가까운 동물 중에 녹색털을 가진 동물을 찾아 유전자 구조를 분석해 녹색털을 발현하는 유전자를 찾아낸다.
2. 인간의 유전자 중에 머리카락의 색을 발현하는 유전자 정보를 알아낸다.
3. 우선은 동물을 가지고 실험을 해야 한다. 그러므로 실험에 사용될 생쥐의 유전자 구조를 알아내 털색을 나타내는 부분을 찾아낸다.
4. 생쥐의 수정란에 무슨 수를 써서든 녹색털의 유전자를 집어넣어서 원래의 털색 유전자와 치환시킨다. 원하는 자리에 들어갈 확률이 낮으므로 신에게 기도도 드린다.
6. 잘 길러 본다. 만약 녹색털을 가진 쥐가 나타나면 성공. 아니면 게임오버다.
7. 유전공학은 언제 부작용이 나타날지 모르므로 실험을 많이 해보고, 교배도 시켜봐야 하며, 세대를 이어가게 해서 이상한 돌연변이나 병이 나타나지 않는가 확인한다.
8. 생쥐 실험이 성공으로 끝났다면 이제 인간의 수정란을 어떻게든 구해서 녹색털 유전자를 집어넣는다.
9. 수정란을 잘 키운다. 대리모를 구하든, 인큐베이터에서 수정란을 아이로 만드는 법을 연구하여 키우든 어쨌든 아기로 태어나게 한다.
10. 아이가 태어나면 잘 기른다.
11. 머리카락이 나오면 무슨 색인지 확인한다. 만약 제대로 되지 않았다면, 이 사실은 은폐한다. 녹색머리가 나오면 성공. 여자아이라면 멀티처럼 청소만 시킨다.

PS2 언제 사는 것이 좋을까요?

[이종우 기자]

제 E-mail로 자주 오는 사연입니다. 그럼 저는 언제나 이런 답변을 보냅니다.

"좋아하는 게임 나오면 사세요."

아직 PS2는 게임이 PS만큼 많이 나오지 않았죠. PS1은 아직도 매달 다양한 장르로 수십개의 게임이 쏟아지고 있지만, PS2로는 아직 많은 게임이 발매되지도 않았을 뿐더러 하드웨어의 성능만을 강조하는 듯한 게임이 많습니다.

물론 현재의 PS2의 게임들도 충분히 흥미를 끄는 재미있는 게임들이 있지만, 아직 부족한 것이라면 이른바 일본식 '정통' RPG가 발매되지 않았다는 것입니다(「에버그레이스」나 「이터널 링」도 RPG이긴 합니다만…). 또한 꽤 두터운 팬 층이 있는 전략 시뮬레이션도 아직 발매된 것이 없지요. 옛날을 돌이켜보면, PS1의 발매 당시에도 할만한 RPG가 없어서 불만을 나타내는 게이머가 많았습니다. 첫 RPG로 등장했던 SCE의 「비욘드 더 비욘드」같은 경우는 엄청난 기대를 한 몸에 모으기도 했지만 게임성이 기대만 못해서 실제 들어야 할 혹평의 10배는 더 혹평을 들었습니다. PS1이 제 힘을 발휘하기 시작한 것은 최신 3D 기술을 활용한 게임보다는 '재미있는 RPG'가 등장하기 시작한 때부터가 아닐까 생각합니다.

네, 그렇습니다. 게임기는 즐기려고 사는 것이지 최신 하드웨어를 갖춘 것을 자랑하려고 사는 것이 아닙니다. 아무리 최신 게임기라 해도 자신이 재미있는 게임이 없다면 그것은 무용지물 아니겠습니까? 그저 값비싼 전자제품에 지나지 않는 것이죠. 현명한 게이머의 선택은 게임기를 따라가지 않고 자신이 좋아하는 게임과 제작사를 따라갑니다. 제 생각일 뿐입니다만… 동감하시는 분도 있겠지요?

이종우 기자 E-mail : kazer@powerzine.com

다 너희들 때문이야!!

링 오브 레드

RING of RED

■ 제작사	코나미
■ 장르	전략 시뮬레이션
■ 발매일	9월
■ 발매가	미정

5월호 특보에 소개되었던 「링 오브 레드(이하 RED)」. RED는 6.25 당시 한국의 상황을 빗대어 만일 '일본이 남북으로 분단되면 어땠을까' 라는 가상을 밑에 깔고 만든 게임이다. AFW라는 로봇 비슷한 메카닉들이 많이 나오므로 메카닉광인 필자로서는 무척 기대되는 게임이다. 그런데, 마냥 즐겁게 게임을 기대하고 있을 수도 없는 것이, 한국의 분단은 일본 때문이기도 한데…. 약올리는거 같아서 왠지 씁쓸하다.

「링 오브 레드」가 다른 로봇 전략시뮬레이션(프론트 미션 등)과 구분되는 특징이라면 병사(兵士), 즉 일반 군인이 차지하는 비중이 크다는 것이다. 병사들은 단독으로 운영되기보다는 1대의 AFW와 병사들을 조합하여 사용하게 되는데, 어떤 병과와 조합되었느냐에 따라 그 부대의 능력이 크게 달라지게 된다. RED가 프론트미션 등의 다른 로봇전략시뮬레이션과 차별화되는 부분이 바로 이 부분이다.

병사들도 뭉치면 힘이 된다!

RED는 로봇(AFW)이 주역으로 등장한다. 그렇기 때문에 무슨 병사가 필요하겠느냐 하겠지만 RED의 세계는 미래가 아닌 과거에 '이런 일이 벌어졌으면 어땠을까'를 상상한 것이기 때문에 과거의 전쟁이 그랬듯 병사들이 전장에서 차지하는 위치는 무척 중요한 것이다. 중무장한 AFW가 처치하지 못하는 적 병사와 싸우고, 대인용 AFW를 적 AFW로부터 보호하며, 정찰로서 적군의 능력을 알아내고, 지뢰를 깔아 적의 움직임을 방해하며, 다친 병사를 치료해주고, 부족한 탄환을 보충해주는 등, 병사들의 할일은 많다. 그런 업무를 분담한 것이 바로 병과(주특기)이다. 어떤 병과가 있는지 하나 하나 알아보자.

▲▶ AFW와 병사들을 조합함으로 그 부대의 능력치가 달라진다. 진한 색 부분이 달라진 능력치 부분

신등장 AFW

이번에 추가된 캐릭터들은 모두 북일본의 러시아 괴뢰정부를 상대로 게릴라 투쟁을 벌이고 있는 「카르마」부대원이다. 게릴라 활동을 해서 그런 것인지는 몰라도 구식 병기처럼 보이는 AFW들을 타고 있는 듯?

오부(櫻舞)
아야나의 탑승기. 독일군이 사용한 88밀리 대공포와 자주포 폼멜을 조합한 듯한 모습. 원거리전 특기인 다각포.

카무이(神威)
잇페이 할아버지의 탑승기로, 잇페이는 전장에서 「윗치 하운드(마녀의 사냥개)」라는 별명으로 불리며 공포의 대상이 되고 있다. 일본군의 97식 전차를 모티브로 디자인한 대AFW킬러로 불리는 경장갑 · 격투형 ...

히사메 준
얘는 남자다

누에
준의 탑승기로, 미군이 버리고 간 AFW를 재활용한, 대인전에 뛰어난 경장갑의 AFW이다.

키리노 잇페이
아야나의 아버지? 할아버지? 사실은 양아버지다

키리노 아야나
군인…이라 보기엔 좀 날티 난다
러시아와 일본인의 혼혈이다

PlayStation2

보 병

대인전의 전문가로 대AFW전의 전투능력은 낮다. 사용하는 스킬도 대인전용의 스킬들 뿐. 대인전에 약한 갑각포의 호위용으로 쓰던지, 대인전에 강한 경갑각과 조합해서 대인전 전문으로 쓰던지 하는 것이 좋다.

目標に集中攻撃!!

▲집중공격

적병사에게 큰 데미지를 입히는 스킬이다

엽 병

무거운 대 AFW전용의 무기를 지니고 있는 대AFW전의 전문가이다. 보병과는 반대로 갑각포와 엽병을 조합해서 적 AFW만 상대하는 부대를 만들던지, 대 AFW전 능력이 떨어지는 경갑각과 조합해서 만능 유닛을 만들 수도 있다.

▲투척탄

AFW에 데미지를 주는 스킬로서 대단한 위력은 아니라 해도 얇은 장갑을 지닌 AFW에게는 무척 유효한 기술이다

정찰병

말 그대로 전장의 정보를 정찰하는 병사이다. 색적능력이 뛰어나기 때문에 AFW와 조합하면 AFW의 색적능력도 대폭 늘어나게 된다. 적을 알고 나를 알면 백전 백승이라 하듯 정찰병은 전장에서 빠져서는 안될 존재. 그러나 단지 그 기능뿐 아니라 스킬도 전투에 유효한 것을 지니고 있다.

▲저격

주로 적 병사에게 그 위력을 발휘하는 스킬로, 보병정도는 아니더라도 상당한 위력이다

▲섬광탄

밝은 빛을 발하는 탄을 날려 적의 눈을 멀게 하는 스킬이다. 적의 명중률을 낮추어 아군을 맞추기 어렵게 한다

▲조명탄

야간 전투에 유효한 스킬. 그렇다면, 시간에 따른 전투 효과의 변화도 있다는 것인데…

위생병

스타크래프트를 해본 사람이라면 마린에게 메딕의 몇명 추가됨으로서 얼마나 위력이 더 강해지는지를 잘 알 것이다. 위생병(메딕)은 물론 데미지를 입은 아군 병사를 치료해주는 역할을 한다. 스킬 역시 보조적인 기능을 지닌 것이 대부분이지만 의외로 공격 스킬도 있다.

▲ ▶

성형작약탄

어째서 위생병이 이런 스킬을 지니고 있는지 모르겠지만, 어쨌든 근거리에서 AFW에게 큰 데미지를 줄 수 있는 스킬이다

공 병

삽질해서 길 만들고 집만드는 것이 공병이 아니다! 지뢰의 매설이나 해제, 가교(　)를 설치하는 등의 다른 부대의 전투를 위해 도움을 주는 것이 공병의 역할. AFW와 조합하면 AFW의 이동력을 올려준다. 또한 지뢰를 설치하여 적 AFW의 진행을 방해하고, 아군의 진로방해를 목적으로 설치된 철조망을 제거하는 등, 공병이 수행하는 역할은 무척 다양하기 때문에 전투에 없어서는 안될 존재.

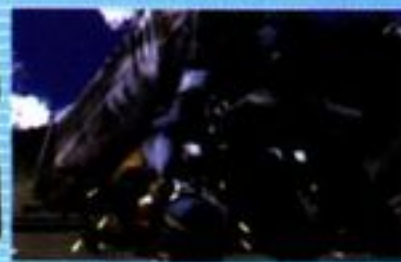
▲지뢰

지뢰는 종류가 두가지로 일반 지뢰와 흡착지뢰가 있다. 흡착지뢰의 경우엔지뢰의 상위스킬이지만 일반 지뢰랑 다른 점이 무엇인지는 밝혀지지 않았다. 아마도 적 AFW에 찰싹 달라붙어서 터지는 역할이 아닐까?

▲섬광탄

정찰병과 동일한 섬광탄도 지니고 있다 않았다. 아마도 적 AFW에 찰싹 달라붙어서 터지는 역할이 아닐까?

보급병

병사를 치료해주는 것이 위생병이라면 AFW를 치료, 아니 수리해주는 것은 보급병이다. 또한, AFW와 조합하면 AFW의 공격회수가 늘어나기 때문에 공격에 시간이 걸리는 다각포와 조합하면 좋다. 사용하는 스킬은 주로 AFW의 수리이지만, 철조망을 치는 것도 가능하다.

◀수리

AFW를 수리한다. AFW의 다리가 손상을 입으면 이동력이 떨어지고, 포대가 손상을 입으면 명중률이 떨어지기 때문에 빨리 수리를 해야 한다

▶철조망

동선(銅線)을 사출하여 적 AFW의 다리를 묶는 기술(스타워즈2와 3에 이런 장면이 나온다). AFW간의 격투전을 대비하여 사용하는 것도 좋고, 다리를 묶은 후 원거리 공격을 하는 것도 좋다

애니메이션, 게임, 드라마… 그 어느 쪽도 만족시켜줄 작품

스캔들

SCANDAL

■ 제작사	SCEI
■ 장르	아루도라
■ 발매일	6월 29일
■ 발매가	6,800엔

갑작스런 발표와 발매일 결정으로 팬들의 지대한 관심을 모으고 있는 「스캔들」. 고화질 영상 포맷 MPEG2와 DVD라는 대용량 미디어를 사용, 극장용 애니메이션을 상회하는 퀄리티와 약 180분에 이르는 무비 시간은 텍스트와 정지화면으로 주도되던 20세기의 어드벤처 게임과는 그 의미부터 달리한다. 본지가 발매될 때쯤이면 이미 플레이하고 있는 사람도 꽤 있겠지만 어쨌든 공개된 게임의 초반 스토리와 상세한 시스템에 대해 알아보자.

이미 PS용으로는 4작품이 발매되어 있는 아루도라 시리즈. 최신작 스캔들에서도 기본적인 시스템은 전작에서 그대로 계승된다. 또한 게임의 총 무비 시간은 약 180분으로 특정 이벤트에서만 동영상으로 처리되는 기존의 게임들과는 달리 선택문이 나오는 곳을 제외하면 무비 자체로 게임이 진행되는 것이 아루도라의 특징이다.

▲ 흐르는 무비, 등장하는 선택문…. 머리를 비우고 간단히 즐길 수 있다는 것이 아루도라 시리즈의 특징이다

TIME LOCK SYSTEM

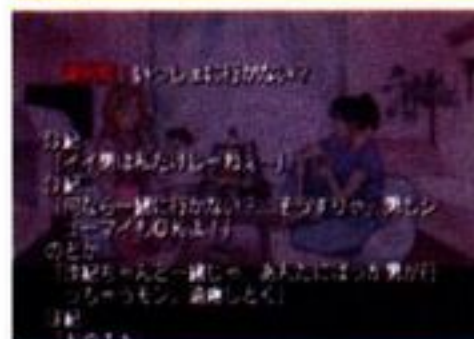
아루도라 시리즈 최초로 도입되는 TIME LOCK SYSTEM. 이는 중요하거나 긴박한 선택문일 경우 제한 시간이 설정돼 있어 '선택문은 느긋하게'라는 기존의 개념을 완전히 배제시켜 보다 드라마 성을 높인 스캔들만의 새로운 시스템이다. 만일 제한 시간 내에 선택을 하지 않거나 엉뚱한 것을 선택했을 경우 스토리는 생각지도 못한 것으로 흘러가게 된다.

▲ 제한 시간이 설정되어 있고, 시간 내에 선택하지 않으면 스토리의 엉뚱한 곳으로 빠지기도 한다. 하지만 이 시스템, 어딜 봐도 사쿠라 대전의 LIPS를 생각나게 하는데…

진화된 시스템

전작을 계승한다고 해도 계승되는 것은 어디까지나 기본적인 시스템 뿐으로 스캔들에서는 시스템적으로 상당한 변화… 아니 진화를 이루었다. 전작 4작품이 발매된 후, 게임을 플레이해본 유저들의 의견을 최대한 반영하였다고 하니 보다 전작 이상의 쾌적한 플레이를 기대해보자.

LOG

간단히 다시 보기 기능. 컨트롤러의 □버튼으로 사용하며 선택문에서 다음 선택문까지의 텍스트를 다시 볼 수 있다.

▲ 이 기능을 사용한 후, 자기 암시를 걸면 마치 게임이 비주얼 노벨처럼 보이기도 한다

자동개행(自動改行)

전작에도 있었던 기능으로 선택문이 나올 때까지 게임이 자동으로 진행된다. 컨트롤러의 △버튼으로 사용할 수 있으며 스캔들에서는 이 기능을 OFF로 해놓아도 그 장면의 단락까지는 자동으로 진행된다.

▲ 설정에서 ON으로 해놓는 것이 보다 드라마를 본다는 느낌으로 게임을 즐길 수 있다

최대 50개까지 가능한 세이브와 로드

「스캔들」은 무려 50개까지의 세이브가 가능하다. 즉 엔딩이 35종류 준비되어 있으니 각 엔딩마다 하나씩 저장을 해놓아도 무려 15개가 남는다는 의미. 게다가 저장 시간도 PS용과 비교해 극단적으로 짧기 때문에 로딩 스트레스에 시달릴 필요도 없어 졌다.

▲ 메모리 카드 하나에 다 들어가고도 남는다

REPLAY 기능

시리즈 대대로 호평을 받고 있는 기능. 세이브 데이터만 있으면(엔딩 데이터도 포함) 게임이 저장된 곳까지 OVA처럼 재생할 수 있으며 옵션의 설정도 그대로 반영된다.

▲ 자신이 플레이한 것은 애니메이션을 감상하는 느낌으로 볼 수 있다

옵션 기능의 진화

본작에서 가장 많이 변화하고 진화한 것은 바로 옵션이다. 기존 시리즈의 설정들을 물론이고, 화면의 이펙트, TV 타입, 텍스트의 위치 등 세밀한 것까지 설정할 수 있으며 개개인의 설정에 따라서는 완전히 다른 게임으로 보인다.

◀ 풍부한 옵션 항목. 듀얼쇼크 ON, OFF부터 그래픽 표시창의 설정까지 자신만의 게임환경을 만들 수 있다

달성률의 표시

게임 중의 장면을 어느 정도나 봤는지 퍼센트로 표시해주는 시스템 달성률. 전작까지는 세이브&로드 화면에서 확인하거나 비기를 통해서만 알 수 있었던 이 달성률이 본작에서는 옵션의 ON, OFF로 화면 우측 상단에 표시된다.

▲ 우측상단에 달성률이 표시된다. 언뜻 보기에는 별거 아닌 것 같으면서도 있는 것과 없는 것의 차이는 상당히 크다

벽지와 텍스트 창의 설정

◀ 텍스트창을 반투명으로 하거나 위치를 바꿀 수도 있다

벽지 ON, OFF, 텍스트 ON, OFF 등을 자유롭게 설정할 수 있다. 이것들은 조합에 따라 4종류의 설정을 할 수 있으며 옵션에서 D.Effect(화면 이펙트)를 ON으로 해두면 벽지와 텍스트 창은 설정할 수 없게 된다.

그래픽 표시창의 설정

아루도라DVD 최대의 옵션. 화면의 표시방법을 설정하는 항목으로 3종류의 타입중에서 선택할 수 있다. 단 설정을 프리로 해놓았을 경우 D.Effect를 ON으로 해두면 그래픽 표시창을 설정할 수 없게 된다.

표준4:3

◀ 별다른 설명은 필요없을 듯. 말 그대로 표준 사이즈이다

와이드 16:9

◀ 좋은 TV(와이드)를 가지고 있는 사람을 위한 사이즈. 화면상의 벽지가 없으며 대사창이 반투명으로 처리된다

FREE

◀ 그래픽, 텍스트, 선택문창 등의 사이즈와 표시 장소를 자유롭게 설정할 수 있다

엔딩을 보고난 후에는…

한번이라도 엔딩을 보면 등장하는 오미케 모드. 다양한 특전이 준비되어 있다.

엔딩 리스트

지금까지 본 엔딩을 확인할 수 있는 모드. 컬렉터들은 물론이고 일반 유저들까지 이것을 모두 채우기 위해 혈안이 되어 밤을 지새는 경우가 허다하다.

▲ 달성률 100%를 기록하면 자기만족과 희열감에 빠질 수 있다

설정 원화

사키를 시작으로 스캔들 등장인물의 설정화면을 볼 수 있는 모드. 어떤 엔딩을 보느냐에 따라 볼 수 있는 원화가 다르다.

▲ 게임에서는 볼 수 없었던 귀중한 자료…를 화면으로 볼 수 있다

초반 게임의 흐름

주인공 키타자와 사키는 특종을 쫓아다니는 카메라맨. 어느 날 정보통인 라우슈에게 세계적으로 유명한 락 뮤지션 질의 스캔들 정보를 입수한 사키는 극비리에 거행된 그의 파티에 잠입한다. 그곳에서 질이 애인과 함께 있는 장면을 찍는데 성공한 사키. 하지만 그 사진에는 생각지도 못한 것이 찍혀있었고, 의문의 조직의 간부 하에지마에게 목숨의 위협을 받기 시작한다…는 것이 게임의 기본 스토리이다.

키타자와 사키

청바지에 원점프 카메라맨을 아버지로 둔 프리카메라맨. 어머니는 10여년 전 전자에서 죽었으며 현재는 노도카와 함께 생활하고 있다. 세계적 스타의 스캔들 사진을 촬영한 때, 엉뚱한 것까지 함께 찍혀버린 탓에 의문의 조직의 간부 하에지마가 집요하게 목숨을 노리고 있다.

Act.1 평화로운 아침

악몽에서 깨어나면 사키를 맞이하는 것은 룸메이트인 노도카. 늦은 아침, 두 사람은 일에 대한 얘기를 하며 함께 식사를 한다. 이 장면에서는 몇 개의 선택문이 나오기는 하지만 게임의 흐름에는 변화가 없으며 노도카와 사키의 관계, 설정 등을 알 수 있다.

▲ 평화로운 아침을 보내고 있는 '노도카'와 사키. 스토리의 진행에 따라 노도카가 사건에 연루되는 경우도 있다

Act.2 스캔들 정보를 입수

아침식사를 끝낸 사키는 자신의 차를 타고 요코하마에 있는 차이나타운으로 향한다. 세계각지의 전장을 넘나들던 카메라맨이었던 아버지의 오랜 친구, 정보통 라오슈에게 특정 정보를 얻기 위해서이다. 그녀가 얻은 정보는 바로 인기 뮤지션인 질의 스캔들에 관한 것. 잘만 하면 엄청난 특종이 될거라 판단한 사키는 질의 포함한 VIP용 파티에 잠입할 계획을 세운다.

▲ 생각지도 못했던 정보에 놀라는 사키

Act.3 파티에 잠입하여 문제의 사진을 찍는데 성공하지만…

위조로 초대장을 만들어 파티 잠입에 성공한 사키는 문제의 특종인 질이 애인과 함께 있는 장면을 카메라에 담는데 성공한다. 하지만 아무런 생각없이 찍은 그 사진에는 찍혀서는 안될 것까지 찍혀버린다.

▲ 문제의 사진을 찍는데 성공. 설마 배경에 보이는 것은 하에지마?

Act.4 사건을 알 수 없는 방향으로

촬영에 성공한 사키는 경비원들의 추적을 따돌리고 탈출. 그대로 고속도로를 타고 집으로 돌아가려고 생각하고 있었다. 하지만 뒤에서 두 대의 자동차가 추적해오고, 한 대의 차안에서 모습을 드러낸 남자가 손도끼로 사키를 공격한다. 잔인한 웃음을 띄우며 '필름을 넘겨'라고 말하는 남자. 이윽고 또 한대의 자가용에서는 기관총으로 총격전을 시작한다. 도대체 이 사진에는 어떤 것이 찍혀있기에…. 이유를 알 수 없는 사키는 일단 자동차의 속도를 최대한 올려 이 자리에서 벗어나려고 하지만 상황은 점점 절망적으로 향해가고 있었다.

▲ 필름을 넘겨준다고 해도 사키를 살려준다는 보장은 없다. 이럴 때는 도망가는 것이 상책

아무래도 수상한…

벨벳 파일
Velvet File

제작사	다즈
장르	시뮬레이션
발매일	8월
발매가	6,800엔

지난달 수상하다고 내보낸 적 있는 시뮬레이션 「벨벳 파일」. 「프론트미션」과의 관계를 알기 위해 기자가 백방으로 뛰어다녔으나 전혀 밝혀진 바는 없었다. 여전히 오리무중…. 단순 표절인가, 뭔가 관계가 있는 것인가?

뭔가 수상해도 기대되는 「벨벳 파일」. 쿠데타를 막기 위해 힘쓰는 주인공이 소속된 테스트 파일럿 부대를 소개한다.

쿠데타를 저지하는 테스트 파일럿 부대

테스트 파일럿 부대의 멤버는 모두 8인으로, 한번 미션에 4명밖에 출격시키지 못한다. 또한, 각 파일럿들은 각각 다른 능력을 지니고 있기 때문에 맵의 특성에 따라 맞추어서 출격시켜야 한다. 각 파일럿들은 바렛트를 조종하는 능력은 우수하지만 각각 다른 이유때문에 정규군에 소속되지 못한 사람들.

카이야마 슈지
바렛트 공장에 별 생각없이 취직해서 다른 파일럿들과 다르게 군입대의 경험이 없다. 적극적인 열혈남이지만 싸우는 것을 좋아하지 않는다. 하지만 바렛트 조종 실력은 매우 우수

모리 쇼키
기계 다루기를 좋아하는 전직 정비병. 메카닉 매니아적인 정열 때문에 정규부대에 채용되지 못했다. 성격은 대범하고 진지하나, 애니메이션과 만화 광

토쿠나가 유조
바렛트 개발초기부터 테스트 파일럿을 해왔던 베테랑. 연령과 학력을 이유로 정규부대에서 방출되었다

죠노우치 카스미
바렛트의 살아있는 아버지(개발자) 죠노우치 박사의 손녀. 한때 자위대에 있었다. 어렸을 적부터 바렛트를 보고 자라왔기 때문에 바렛트 조종능력이 뛰어나다

혼다 마사미
원래 참모본부에서 근무하던 실력파 파일럿. 세상일에 초탈한 듯해 보이지만, 우수한 작전 능력을 지니고 있다. 싸움을 싫어하기 때문에 의욕이 없어보이는 언동이 많아서 정규부대에서 퇴출

사에키 카즈야
방위대학을 수석으로 졸업한 엘리트. 냉정할 것 같으나 동료를 생각하는 마음이 뜨겁다. 정부수뇌로부터 테스트파일럿으로 직접 명 받고 부대에 배치된다

나카타니 요코
미스 자위대에 뽑힌 경력도 있는 미인인데다가, 바렛트 조종능력도 톱 클래스. 그러나 어떤 사건으로 인해 자위대에서 방출되었다

카와시마 아키라
「날뛰고 싶어서」자위대에 입대. 그러나, 난폭한 언동을 이유로 정규부대에서 퇴출된다. 팀의 무드메이커

쿠데타의 중심인물

2000년 8월 15일, 초기밀병기인 「바렛트」의 힘을 가지고, 도쿄의 주요부를 제압한 쿠데타군. 그 중심 인물은 바로 아래의 두 사람이다. 그들의 목적은 신정부의 수립, 그리고 「자위대의 군대화」…. 이건 이미 현실에서도 슬슬 추진되고 있는 것 같던데…?

우라노 요시마사
자위대의 초 엘리트. 그 능력과 카리스마를 무기로 자위대 내의 모든 바렛트 부대를 장악, 쿠데타를 일으킨다

나가즈카 료헤이
우라노의 오랜 부하로 그의 이상에 동조하고 있다. 쿠데타군의 전선 지휘관

▲ 실제 도쿄를 그대로 모델링하여 만든 시가지에서 전투!

죠노우치 이와오
천재 공학박사로서 바렛트를 개발한 장본인. 상층부와 대립으로 인해 사임하고 비밀리에 이상적인 바렛트를 개발하고 있다.

테스트 파일럿 부대의 바렛트

플레이어측이 쓰는 바렛트들은 기동형, 중장형, 표준형의 3가지 타입으로 나뉘어있다. 이것들은 죠노우치 박사(바렛트 개발의 아버지)가 직접 개발한 고성능의 바렛트들이다. 그래야 훨씬 많은 수의 쿠데타군을 상대할 수 있겠지….

기동타입 J01L

J01시리즈의 프로토 타입이다. 「맞지 않고 맞춘다」라는 슈퍼로봇대전의 리얼로봇과 같은 개념으로 개발되었다. 때문에 경이적인 기동성을 발휘하는 기체. 특기는 분신(거짓말)

표준타입 J01M

L형의 장갑강화형으로 개발된 기체로서 극단적인 가벼움을 추구한 L형에 비해서 표준적인 기체이다

중장타입 J01H

죠노우치 박사의 바렛트 중에 가장 최후에 개발된 기체로 엔진 이외에는 L형의 설계를 그대로 답습하고 있다.

무기, 골라쓰는 재미가 있다

▲ 팔 다리도 맘대로 바꿔 낄 수 있다는데…

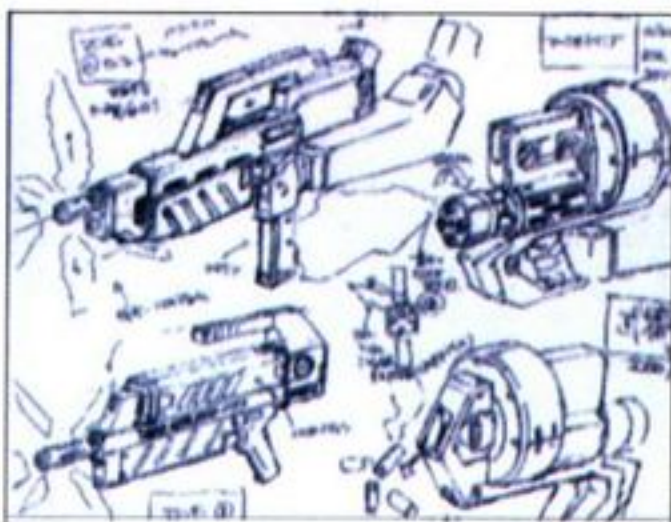
벨벳 파일에는 여러 종류의 바렛트가 등장하지만, 그에 못잖게 많이 등장하는 것이 여러가지 무기들이다. 프론트미션에서는 근거리용으로는 머신건, 라이플, 샷건, 화염방사기, 장거리 무기로는 미사일과 로켓탄이 있었는데 역시 아니나 다를까 벨벳 파일에 등장하는 무기들도 비슷하다. 무기들은 모두 튠업을 해서 성능을 올릴 수도 있다.

■ 머신건 Machine Gun

무대가 멀지 않은 미래이기 때문에(한일 월드컵 열리는 해이다) 무장도 역시 현대식. 빔 라이플 같은 것은 등장하지 않는다. 현대의 개인용 무장을 대표하는 것은 역시 자동소총이나 기관총(머신건).

▲ 머신건이라기보다는 개틀링처럼 생겼다

■ 샷건 Shot Gun

바렛트는 격투전을 하지 않기 때문에(손은 왜 만들었나?) 무기는 모두 총과 같은 화기(火器) 뿐. 공개된 게임화면에선 자세히 나타나지 않지만 설정자료는 굉장히 상당히 상세하다. 그러나 샷건만으로 바렛트의 두터운 장갑을 뚫을 수 있을까?

무장은 모두 3곳에 장비가능

무기는 오른손, 왼손, 그리고 등에 웨폰랙 등 3곳에 장비할 수 있다. 등에는 손에 쥐는 무기보다 무거운 무기(미사일, 로켓탄 등)를 장착한다. 그 외에도 지뢰를 발사하여 설치하는 등의 색다른 용도의 무기도 사용할 수 있다.

▲ 무기 선택 중. 적의 상태에 따라 무기를 장착한 3개의 무기중에서 골라서 사용할 수 있다.

▲ 등의 웨폰랙. 다양한 중무장을 장비할 수 있는 곳이다.

1편만한 속편 없다?

진 삼국무쌍

제작사	코에이
장르	액션
발매일	8월
발매가	6,800엔

영화계에서는 '1편만한 속편이 없다'라는 말이 거의 기정사실화 되어있다. 그래서 어떤 작품의 속편이 등장한다면 일단 의심부터 하고 본다. 그러나 게임계에서는 다르다. 속편이 대부분 전작보다 뛰어난 경우가 많은 것이다. 이번의 진 삼국무쌍도 그렇다. 전작「삼국무쌍」은 3D 대전액션게임을 흉내낸 어설픈 액션게임(사실 나름대로 재미있다)이었으나,「진 삼국무쌍」은 완전히 달라졌다. 이번 달에는 완전히 변신한「진 삼국무쌍」의 충실한 시스템 정보를 공개하겠다.

진 삼국무쌍이 단순한 액션 게임만은 아니라는 것을 지난 정보에서 밝힌 바 있다. 바로 전략 시뮬레이션적인 요소도 첨가된 액션 게임이라는 것이었는데, 그에 더하여 캐릭터를 성장시키는 RPG의 요소도 있다는 것이 확인되었다.

캐릭터 성장 시스템

◆ 아이템을 얻어서 캐릭터를 성장시켜라!

▲ 스테이지 클리어 후 성적화면에서 캐릭터가 어떻게 성장하는지 볼 수 있다

▲ 이것을 먹는 것이다

플레이어가 조종하는 무장으로 적을 쓰러뜨리면 얻을 수 있는 아이템을 통하여 무장의 능력을 올릴 수 있다. 성장시킬 수 있는 능력은 공격력, 방어력, 체력등 세가지 능력.

4~5명씩 짝을 지어 공격하는 적 분대의 대장을 쓰러뜨리면 아이템을 얻을 수 있다.

◆ 능력을 올려서 계급을 상승 시켜라!

스테이지 클리어 후의 화면에서「무훈 포인트」를 볼 수 있는데, 이 포인트가 높으면 플레이어가 스테이지 클리어에 공헌을 크게 했다는 것을 나타낸다. 이 무훈 포인트는 무장과 무장을 따라다니는 호위 병사들에게도 영향을 미친다. 게임 개시 직후에는 호위병이 단 두명이지만, 무훈 포인트를 습득하면 무장의 계급이 올라가고 계급이 올라가면 호위병이 강해진다던가 호위병의 숫자가 늘어난다던가 한다.

적이 떨어뜨리는 아이템 일람

◐파워업계

검 / 공격력 UP
공격력을 올리는 아이템. 검의 색깔과 크기에 따라 올라가는 공격력의 수치가 다르다.

방패 / 방어력 UP
방어력을 올려서 웬만한 공격은 끄떡도 안 하도록 해준다.

점심 / 체력 UP
체력의 최대치를 올려준다. 인간의 식욕이란 얼마나 대단한 것인가… 싸우는 도중에 점심을 먹다니….

◐회복계

만두 / 체력 회복
고기만두로서 HP를 올린다(KOF의 켄수가 생각난다).

술 / 무쌍게이지 회복
무쌍난무를 사용할 수 있게 하는 무쌍게이지를 100%로 회복한다.

◐무기계

화살 / 화살의 양을 늘림
R1으로 쏠 수 있는 화살의 양을 늘린다. 최대 99개까지 얻을 수 있다.

오프닝 무비 공개

◀ 피리를 불고 있는 주유

▶ 불타는 배. 아마도 적벽대전의 이벤트?

◀ 아두를 안고 위나라 병사에게 포위된 조운 자룡

▶ 여포와 동탁에게 양다리 걸친 여자, 초선의 모습. 그런데 왜 싸움터에 나왔지?

◀ 여포와 관우의 일기토!

PlayStation2

PlayStation2

전장에 불꽃(blaze)을 몰고 온다

건그리폰 블레이즈

제작사	게임아츠
장르	3D 슈팅
발매일	8월
발매가	미정

새턴 시절의 명작 「건그리폰」의 PS2용 후속작인 「건그리폰 블레이즈」. 발표되는 스크린샷마다 극에 달한 멋진 그래픽을 보여주고 있어 팬들을 흥분시키고 있다. 역시 게임아츠! 라는 말이 나올 수 밖에 없는데…. 아직 PS2의 구입을 망설이고 있는 게이머 중, 메카닉 팬이 있다면 이 소프트는 꼭 사야….

올 여름을 뜨겁게 달궈줄 「건그리폰 블레이즈(이하 GGB)」. 그래픽과 더불어 게임성도 대폭 파워업했다. 게이머는 우수한 성능의 AWGS, 「하이맥스(HIGH-MACS)-Ⅱ」를 보유한 제 501 기동 대전차중대의 파일럿 중 한명이 되어서 전 세계를 돌아다니며 분쟁을 해결한다. 중요한 점은 GGB에서 플레이어는 더 이상 한 마리의 고독한 늑대가 아니라는 것이다.

나에게는 함께 싸우는 동료가 있다

1편에서는 혼자 싸웠고, 2편에서는 동료가 있긴 했지만 그들은 그저 플레이어의 서포트를 해주는 멍청한 인공지능에 지나지 않았다. 그러나 GGB에서는 다르다. 이번에는 집단 전투적인 성격이 강해졌다. 그렇기 때문에 진짜 전쟁처럼 자신 혼자 전장에서 날뛰는 것은 목숨을 내던지는 것이나 마찬가지…. GGB에서는 진짜 전쟁에서처럼 동료들과 보조를 맞추는 것이 무척 중요하게 바뀌었다. 좀 더 현실적이 되었다고나 할까?

▲ "여기는 알파 -1, 적부대와 교전중!" 그래서?

줌(zoom)으로 적을 저격

화면을 보면 언제나처럼 앞에 보이던 무기의 끝부분이 보이지 않음을 알 수 있다. 이것은 바로 줌 화면으로서 원거리에 있는 것을 가깝게 확대하여 볼 수 있다. 원거리에서 저격을 한다든지, 정확한 사격을 하길 원할 때 사용하면 좋겠지만 가까운 곳에 있는 상대를 잘 볼 수 없으므로 주의.

파워업한 연출!

손상을 입은 기체로부터 연기가 피어오른다든지, 수면에 사격하면 물이 튀기는 효과 등, GGB에서 파워업한 연출은 수도 없이 많다. 또, 작전 중 다른 부대원들로부터 통신이 들어오기도 하기 때문에 정말 부대원이 되어 싸우는 듯한 기분을 느낄 수 있을 것이다.

▲ 포탄 때문에 물기둥이 솟는 효과 등 분위기 만점!

민간인 헬기를 구출하라!

우크라이나 공화국, 포르타바 근교를 무대로 민간인 구출을 하려는 기동대전차중대는 러시아군의 정예부대와 충돌한다. 제 501 기동대전차중대는 PKF(평화유지군)으로서 러시아에 파견된 것이다. 과연, 피해없이 민간인헬기를 구출할 수 있을까?

▲ 여러대의 치누크 헬기가 민간인을 싣고 비행 중. 민간인 헬기가 전장을 탈출하는 10분동안 헬기를 지키는 것이 목표이다

▲ 대공능력이 우수한 AWGS BMX30으로 이루어진 적부대가 민간인 헬기를 노리고 있다. 헬기가 격추당하면 미션 실패이다! 필사적으로 방어를 해야 한다

▲ 계속하여 등장하는 적 AWGS들. 4개의 다리를 지닌 AWGS 릿토리오가 등장했다. 원래는 이탈리아 산악지대에서 쓰도록 고안된 AWGS인데 왜 러시아에 있는지? 게임 스토리와 연결된 복선이 있을지도…

세계의 AWGS 그 두번째

저번에 소개한 AWGS에 이어서 새로운 AWGS를 소개한다.

◆ 이탈리아 최신예 AWGS 「사튀로스」

팔에는 거대한 로켓런처, 등에는 미사일런처…. 강력한 무장의 AWGS. 무거워 보이지만 그만큼 강력한 방어력을 지니고 있다.

◆ 독일제 HIGH-MACS 「야크트판더」

전투헬기에 다리를 달은 듯한 모습. 독일제인 만큼 합리적으로 손이 달려있지 않다. 역시 합리적인 독일? 야크트 도가처럼 판넬은없다(…).

◆ 타이 최초의 국산 AWGS 「코라트」

열대림에서도 나무를 쓰러뜨리면서 행군할 수 있도록 강력한 팔을 가지고 있다. 그 때문에 무게중심이 높아서 반동 때문에 무거운 장비를 쓸 수 없다. 역시 「꼬라쓰(끌았어)」.

◆ 4각 AWGS 「브루탈 크랩 Ⅱ」

미해병대가 소유한 강력한 AWGS로, 다리에 장비한 컴뱃 타이어로 고속 이동이 가능하다. 무게중심이 안정되어있는 만큼 강력한 화력을 지니고 있다.

코시엔의 영광을 그대에게

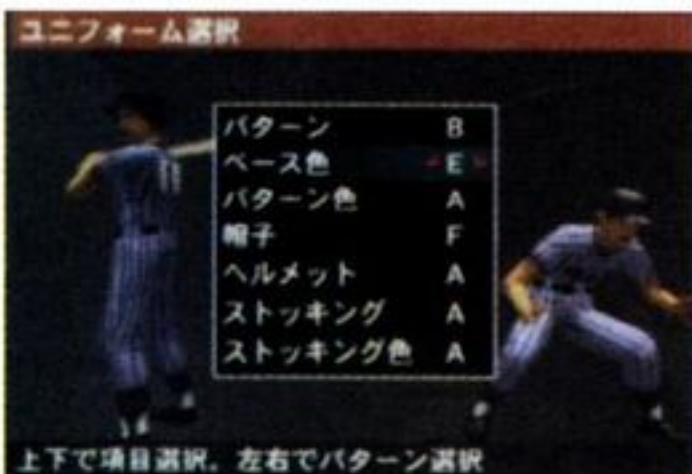
영관은 그대에게

- 코시엔으로의 길 -

제작사	아트딩크
장르	육성 시뮬레이션
발매일	여름
발매가	6,800엔

"코시엔 (甲子園) 에 가고 싶어…." 라고 야구 선수인 주인공이 중얼거렸다. 그러자 그의 친구가 말한다. "신칸센을 타라." (from H2)
그렇다. 코시엔은 일본프로야구 한신 타이거즈의 홈구장이자 수천개교에 달하는 일본 고교야구팀들의 결승 토너먼트의 무대…. 본선에 나가는 것만으로 가문의 영광인 코시엔 대회를 향해!
뜨거운 여름을 달려라! 하니!

「영관(栄冠)은 그대에게」는 고교야구 팀의 감독이 되어 선수들을 육성, 코시엔에 진출하여 고교야구 전국제패를 하는 것이 목적인 게임이다. 이미 PS로 발매되어 있는 시리즈「4」보다 한층 레벨업한 시스템은 '육성 시뮬레이션이란 이런 것이다' 라는 것을 보여준다.
PS2로 새롭게 단장한 「영관은 그대에게」. 이번 달에는 구체적인 육성 방법과 시합 중 감독으로서 해야할 것들에 대해 알아보기로 하자.

7년의 기간을 잘 활용하라!

▲ 메뉴를 선택한다

한 달의 계획은 이렇게 진행된다!

- 커맨드 선택
  - 스케줄 설정
  - 연습메뉴 설정
  - 육성 포인트 설정
- 연습
- 커맨드 선택
  - 면접
  - 개인 연습
- 다음달로

플레이어는 고교 야구팀의 감독으로서 게임중 시간으로 정확히 7년이라는 시간을 잘 활용하여 보다 훌륭한 팀을 육성해야 한다. 7년이라는 시간의 개념은 아무리 게임중이라고 해도 길게 느껴지겠지만 본 게임에서 날짜의 개념은 1달을 기준으로 이루어지기 때문에 훈련 커맨드를 정하게 될 때 어떤 훈련을 선택하게 되면 1달이라는 기간동안 그 훈련이 이루어지는 것이다. 조금 더 간단하게 설명하자면 실황 파워풀 프로야구의 석세스 모드에서 1번 커맨드를 실행하는 것이 1주일에 해당한다는 것과 같은 이치이다.

▲ 일본 스포츠 만화를 보면 꼭 등장하는 미인 매니저도 있다

연습(육성) 포인트를 나누어 실행

▲ 연습 종목 설정한 후

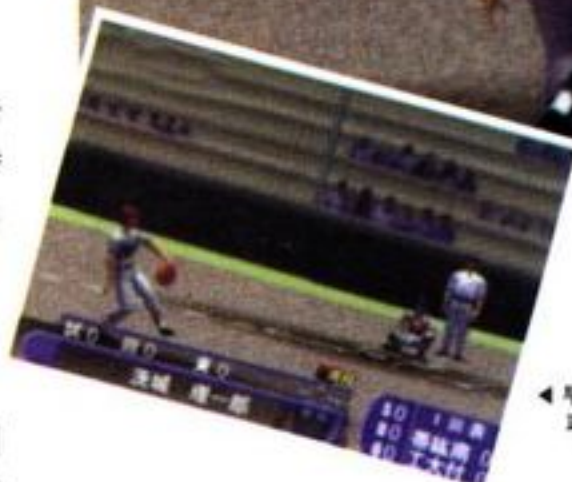
육성 포인트는 감독의 지도량을 나타내는 것으로 매월 입수할 수 있다. 선수 개개인에 맞춰 연습종목과 내용을 설정한 뒤 마지막으로 포인트를 분배하면 된다. 이 포인트가 얼마나 분배되어 있는가에 따라 연습 효과가 결정되는 듯한데…. 아직 정확한 것은 알려져있지 않다.

▲ 내용 설정

▼ 이제 연습포인트를 분배한다

용병술이야말로 승리의 열쇠

시합중에 선수의 상태를 잘 파악하여 그 상황에 맞는 지시를 내리는 것이 감독의 임무. 선수 교대 및 작전 지시 등을 통해 게임을 승리로 이끌어야 한다. 그 예로, 투수 교체시기를 잘 잡으면 교체된 투수의 호투로 팀을 승리로 이끌 수 있다는 것이다. 때로는 신중하게 때로는 과감하게 작전을 사용하여 시합을 이길 수 있도록 하자. 승패의 갈림길은 플레이어의 센스와 직결된다.

▲ 대주자를 사용할 때도 있지…

◀ 투수 교체 타이밍은 승패의 갈림길

지시는 사인으로!

시합 중 선수에게 어떤 작전을 요구할 때는 사인을 이용한다. 작전 메뉴 중에 필요한 작전을 선택하면 타자가 그 요구에 맞춰 타격을 해준다. 또, 2인 플레이시에는 상대방에게 노출될 우려가 있어 십자키를 이용해 작전 명령을 내리는 것도 가능하니 심리전의 극치를 즐길 수 있는 게임이 될 것이다.

▲ 과연 어떤 작전을…?

PlayStation2

묵묵히 지나간 시간동안 논 것이 아니다

X(크로스) 파이어

■ 제작사	EA 스퀘어
■ 장르	액션
■ 발매일	여름
■ 발매가	6,800엔

PS2 발매에 즈음하여 '이런 게임도 나온다!'라며 어색한 캐릭터 일러스트와 함께 그 존재를 세상에 알렸던 게임이 있었는데 그것이 크로스 파이어. 그 이후로 소식이 잠잠하더니 갑자기 세부적인 사항들을 공개하며 다시 자기 존재를 드러내고 있다. 이것저것 새로운 시도는 눈에 띄지만 그 새로운 시도들이 성공할 것인가는 현재로서는 기대 반 불안 반.

기본은 전략 패싸움

이전에도(조금 오래되었지만) 밝혔듯이 이 게임은 4인의 팀을 조작하여 주어지는 다양한 미션을 수행하는 게임이다. 미션의 수행에는 다양한 총기가 사용되며 조작할 수 있는 것은 기본적으로 주인공 애쉬(대장이니까). 물론 다른 캐릭터도 조작 가능한 것으로 보인다.

▶ 이런 것들을 이용하여 미션을 해결한다

▲ 혼자 다니는 듯 하지만 뒤에는 3명이 도사리고 있다. 안심하고 움직이자

복수로 이루어진 팀이 조작 대상이다 보니 다양한 전략을 사용할 수 있다. 엄호 사격을 이용한 돌격이라던가 4명이 동시에 강력한 무기들을 난사하며 난동을 피운다던가 다른 동료들이 주의를 끄는 사이에 양동 작전을 펼친다던가…. 제작사 측에서도 총을 사용한 액션보다도 전술적인 사고가 필요하다고 강조하고 있는 것을 보면 작전의 중요성을 간과해서는 장수할 수 없을 듯.

▲ 더스트슈트에서 공격. 현재 적들은 정문의 아군과 대치중. 완벽한 협살이다

나는 대장, 파트너는 부하

1명을 조작하고 있을 때에 나머지 3인은 컴퓨터가 조작하게 된다. 하지만 무작정 움직이는 것은 아니고 주인공이 내린 명령을 기본으로 행동한다. 현재 내릴 수 있는 명령은 총 8개가 준비되어 있다. 설마 숨겨진 명령이 있는 것은 아니겠지?

◀ 이것은 보호 명령을 사용한 사진. 얼마나 아프면 몸 색깔이 변할까

집중 공격 하나의 적에 대해 4인이 총공격을 가한다. 이지메 분위기 넘치는 공격으로 보스와 싸울 때에 유용하다.

확보 현재 있는 지점에서 대기하며 장소를 지키는 것으로 탈출 미션 등에서 퇴로 확보 등에 쓰인다.

각자행동 행동을 캐릭터들 각각의 판단에 맡긴다. 캐릭터들은 각자의 특성을 지니고 있어서 그에 따라 행동한다.

보호하라 플레이어가 조작하는 캐릭터가 공격받지 않도록 호위시킨다. 물론 나머지 3인이 모든 피해를 입게 되겠지만 자기만 살면 OK라는 사람에게는 적극 추천.

돌입 적을 향하여 돌격시킨다. 단번에 적들을 소탕하고 싶거나 적이 플레이어의 시야에 들어오지 않을 때에 사용하자.

숨어라 매복같은 것은 아니고 단지 공격을 받지 않기 위해 숨는 것이다.

산개 흩어진다. 사용할 때에는 '뭉치면 살고 흩어지면 죽는다'는 구닥다리 언어는 잊어라.

추종 명령을 받은 사람은 플레이어를 향하여 다가온다. 멀리 떨어진 사람을 부를 때에도 쓴다.

초반 미션 훔쳐보기

어떤 게임인지 분위기를 알아보기 좋은 실제 스테이지 2개를 공개한다. 기대에 참고가 될지도?

스테이지 1

감금시설에서 어떤 요인을 구출하는 미션이다. 첫 미션에서는 2명의 캐릭터 밖에 사용할 수 없다.

◀ 화면 우측에 보이는 人이 동료 마야

▲ 대인병기로서 강력한 위력을 보이는 화염방사기. 하지만 쓰는 人은 적

스테이지 2

적의 지하시설에 먼저 잠입한 나머지 2명의 동료와 합류하여 한탕 터는(은행 강도가 아님)미션. 처음으로 4명을 모두 사용할 수 있으며 적은 더욱 강력하지만 4인이라는 사람 수를 이용한 혼란 플레이를 구사할 수 있는 스테이지이다.

◀ 화면 우측의 명령 윈도우가 3개로 늘어난 것을 알 수 있다

▲ 일단 동료를 돌입시키고 뒤를 쫓는 주인공. 마린의 일렬 러시를 실제로 해보자

곱슬머리가 닮았다

G-세이버
G-SAVIOUR

제작사	선라이즈 인터랙티브
장르	3D 슈팅
발매일	여름
발매가	7,800엔

건담 20주년은 작년. 그러나 올해도 20주년이라고 우기고 있는 사람들이 있다. 바로 반다이. 그들은 올해로 건프라(건담 프라모델)가 20주년이라는 것이다. 그들의 장사속은 어디까지 갈 것인가? 각설하고, 건담 20주년이었던 작년부터 미국 헐리우드에서 제작한 실사 + CG 건담 시리즈인 「G-세이버」. 올해 TV 방영 예정이라는데…. 바로 이 G-세이버가 PS2용 게임으로 등장한다.

등장한지 20년이 되어서도 아직 인기를 끌고 있는 「기동전사 건담」. 최근 CG기술의 발달을 본 건담 팬이라면 누구든 3D CG로 건담을 만들었으면 하는 생각을 가졌을 것이다. 그런 소망이 이루어진 영화가 바로 「G-세이버」이다. 비록 오리지널 건담과는 거의 150년의 세월의 차이가 나지만 그래도 건담이라고 스토리도 매우 비슷하다. 한번 간략하게 스토리를 알아보자.

▲ 게임에는 DVD판 G세이버의 프로모션영상도 들어있다. 퀄리티는 물론 압권!

우주세기 0223년, 당신은 시대의 아픔을 본다

「V(빅토리) 건담」으로부터 약 70년 후의 세계. 인류는 인구폭발에 의한 심각한 에너지 위협에 직면하고, 지구권의 실권은 「지구의회」라 하는 정부에 있었다. 전직 의회군 파일럿 「마크 카란」은 심해 농업건설지를 침입한 반의회군 단체「일루미너티」의 리더. 그는 그곳에서 신시아 그레브스란 여자를 만나 의회군의 음모를 알게 되지만, 그녀를 구하고 쫓기는 몸이 된다. 마크 일행은 의회군의 서틀을 훔쳐서 사이드 「가이아」로 도망친다. 그곳에서 일행은 미지의 조직 「일루미너티」와 접촉하지만, 의회군은 일행을 쫓아서 신시아의 신병 인도를 구실로 사이드 가이아에 함대를 몰고 침공한다… (자…잠깐! G-세이버는 언제 등장하지?).

▲ 영화판의 주인공, 마크 카란. 아무로와 곱슬머리가 닮았다…(다행히도 게임의 주인공은 다른 사람이다)

◀ 까만 여자가 신시아…. 건담의 라라아나 샤크티의 연장선상인가?(그녀들도 까맣다)

▶ 의회군의 에이스, 잭 헤일 중령(…샤아냐?)

▼ V건담 이후라면서 360도 전방위 스크린은 어디다 팔아먹었지?

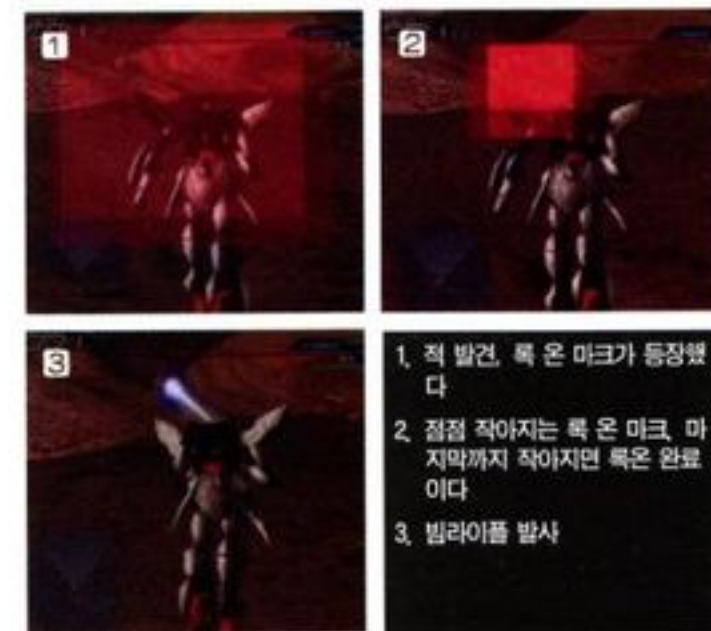
꿈에 그리던 MS의 실제(?) 움직임을 완벽하게 표현!

G-세이버의 가장 큰 장점이라면 역시 PS2의 화려한 그래픽일 것이다. 전투 중 시간의 경과에 따라 배경의 태양의 위치가 계속적으로 변화하고, 빔라이플과 빔사벨의 광원, 또한 폭발광이 기체에 반사되는 것도 표현되어 있다. 그러나 화려한 그래픽보다 중요한 것은 'MS의 멋진 움직임을 얼마나 충실하게 재현해내는가' 일 것이다. 그 멋진 움직임을 가능하게 하는 것이 로봇 애니메이션 전문 회사로 유명한 선라이즈의 기술이 종합된 SAM(슈퍼 애니메이셔널 모션) 시스템이다.

▲ 마치 로봇 애니메이션 같은 움직임. 그것이 「G-세이버」의 장점

장비는 적과의 간격에 따라 자동변경

같은 원거리 공격이라 하더라도 정면에 있는 적의 경우나 배후에서 공격해오는 적의 경우에 공격 방법은 달라진다. 레이더를 통해 적의 위치를 파악한 후 공격하자.

록 온(LOCK ON)

1. 적 발견. 록 온 마크가 등장했다
2. 점점 작아지는 록 온 마크. 마지막까지 작아지면 록온 완료이다
3. 빔라이플 발사

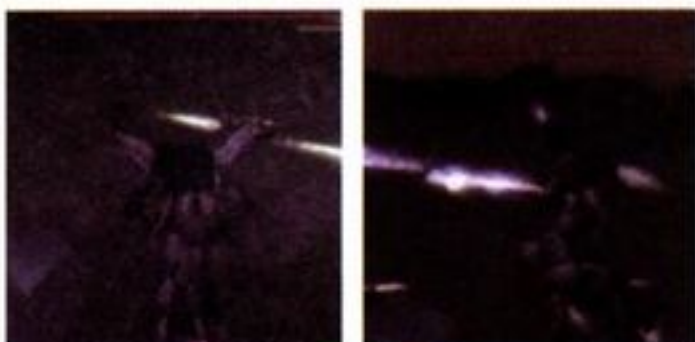
빔사벨

1. MS끼리의 근접전에서 빼놓을 수 없는 무기
2. 재빠르게 뛰어들어 적 부근의 몸을 두동강 낸다

슈퍼 웨폰

◀ 적에게 강력한 데미지를 입히는 필살 공격. 등에 있는 런처로부터 미사일을 발사한다

서커스 모션 어택(SMA)

적기에게 포위된 상황이나, 다수의 적에게 동시에 공격을 가하는 것을 버튼 하나로 멋지게 해낼 수 있다. 이것이 바로 서커스 모션 어택(SMA)다. 일정시간 G-세이버가 자동조정으로 변환되면서 회피운동이나 공격을 플레이어를 대신하여 실행하는 것이다.

SMA의 예. 빠른 속돌 질주한 후 적의 공격을 회피하는 것은 그야말로 압권

이것이 바로 G-세이버!

G-세이버!

플레이어가 조종하는 최신형 MS(모빌슈츠). 비밀 조직 「일루미나티」에서 만든 신기체이다. 다행히 이번엔 ∀건담처럼 수염이 안 났다. 디자이너는 오오카하라 쿠니오로서 초대 건담을 디자인하는 등 건담 시리즈의 디자인에 가장 많이 참여한 사람이다

G3 세이버!

G-세이버의 장갑 강화형. 주인공 기체의 파워업은 로봇물의 숙명(SRX의 류세이 曰)

J-세이버

G-세이버의 양산형 기체? 주역 MS로도 별로 꿀릴 것 없게 생겼는데…

부그

자크도 아니고 부그. 부글이 아님에 주의. 외 회군의 양산형 MS이다.

G-세이버 출격!

▼ "아무로, 건담, 갑니다!" "쿠와트로 바지나, 백식, 간다!" "카미유 비단, 제타 건담, 나갑니다!" 과연 G-세이버의 발진 대사는 무엇일까?

자유자재 시점 변환, 어? 반투명 시점까지?

3D 그래픽이니까 당연히 시점변환이 되지! 라지만, 이 게임에서는 G-세이버의 몸을 투과해 배경을 볼 수 있는 '반투명' 시점도 지원한다. 이로서 좀 더 실감나는 MS 배틀이 실연된다!(몸이 비치는 것이 실감?)

▲ 속 보인다

요즘엔 리듬감 없으면 못 논다니까

슬랩 해피 리듬 버스터즈

- 제작사 이스크
- 장르 격투 게임
- 발매일 6월 29일
- 발매가 4,800엔

오락실에 춤바람을 몰고온 리듬액션 게임이 격투액션 게임에도 바람을 불어넣는다. 제목부터 요란한 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」. 격투게임이라는 장르에 음악게임이라는 장르를 혼합하여 만들어낸 신감각 게임이다. 단순하면서도 재미있게 게임을 즐길 수 있는 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」에 대해 알아보기로 하자.

「슬랩 해피 리듬 버스터즈」는 발매일이 29일이라 이미 즐기고 있는 게이머도 있을 것이다. 음악 게임과 격투 게임. 이 두 개의 장르를 혼합했음에도 어색함이 없다는 것이 최고의 장점이다. 재미있는 점이라면 격투 게임에서 단지 흥을 돋궈주기 위한 역할이었던 배경음악의 비중이 더욱 높아졌다는 것인데….

그럼 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」의 엉망진창 세계로 들어가 볼까?

리듬을 살려라!

▲ 상대에게 타격을 주는 순간부터가 중요하다

이 게임에서 가장 특징적인 부분은 콤보의 개념이 다르다는 것이다. 다른 격투게임의 대부분은 '체인 콤보' 또는 '캔슬 콤보' 지만 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」의 경우는 '비트 콤보'라는 새로운 개념의 콤보를 사용한다. 비트 콤보란 상대에게 타격을 준 순간부터 음악에 맞춰 화면에 상·하·좌·우의 4방향의 「플레이트」가 움직이는데 이 플레이트가 화면의 중앙에 맞춰지는 순간 대응되는 버튼을 누르는 것이다. 간단하게 대응 버튼을 누르기만 하면 콤보로 이어지니 기존 격투게임처럼 골치 아픈 커맨드를 입력할 필요가 없다는 것도 장점이다.

▼ 마무리에는 피버 타임이 기다리고 있다

▲ 리듬감으로 콤보를 이어 나가다보면

하지만 리듬감이 뛰어난 사람이 지독한 콤보를 이어간다면 게임이 지겨워지기 십상이다. 그것을 방지하기 위해 콤보에 당하고 있는 상대방도 타이밍에 맞추어 버튼을 눌러서 4방향에서 오는 플레이트의 방향을 바꿈으로서 상대방의 콤보를 방해할 수도 있다.

▲ 상대방을 방해할 수 있도록 플레이트의 위치를 바꾸는 것이 가능하다

격투 게임 센스도 발휘해라

「슬랩 해피 리듬 버스터즈」는 비트 콤보가 전부는 아니다. 격투 게임에서 꼭 필요하다고 할 수 있는 시스템도 존재한다. 버튼에 따라 강, 약 공격을 하고 커맨드의 입력으로 필살기를 사용할 수도 있다. 또, 상대에게 비트 콤보를 맞게되면 증가하는 비트 게이지가 높아질수록 강력한 파워의 초필살기를 구사하는 것도 가능하다. 이런 기본적인 시스템은 여타 다른 격투 게임과 비교해 볼 때 크게 다른 점이 없는데….

모드 설명

게임 모드는 기본적으로 3종류가 준비되어 있다. 각 모드마다 어떤 비밀이 숨겨져 있는데 무엇이 숨겨져 있는지는 아무도 모르는 비밀. 각각의 모드에 대하여 알아보자.

ARCADE 모드

1명의 캐릭터를 선택해 컴퓨터와 대결하는 모드이다. 게임 진행 방향에 따라 최종 보스가 변화한다는 특징을 가지고 있다.

VERSUS 모드

2인 대전이 가능한 모드이다. 스테이지 셀렉트도 가능하니 자신이 좋아하는 곳을 골라서 대전을 즐겨보도록 하자.

PRACTICE 모드

연속기의 연습과 비트 콤보를 연습하기 위한 모드이다. 비트 콤보의 경우는 설정에 따라 컴퓨터의 방해를 받으며 연습하는 것이 가능하니 친구와의 대전에서 좌절을 맛봤다면 그 복수를 위해서 PRACTICE 모드를 잘 활용하자.

▲ 기본은 격투게임이라는 사실을 잊으면 안된다

▲ 기본기로 상대를 몰아붙인 후

▲ 필살기로 캔슬

▲ 초필살기로 피니쉬!

PlayStation

제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	여름
발매가	미정

건담 파이트! 레디이이이이이이이…고!

SD건담 G제너레이션 F

역대 건담 캐릭터 게임 중 최대의 볼륨(CD 3장)을 자랑하며 등장한 G 제너레이션 F. 새로이 추가되는 모드는 너무나도 황당하여 입을 다물지 못하게 하는데…. 역시 시스템 자체에는 추가할 것이 없단 말인가? 그전에 이번에는 그 로딩 좀 어떻게 해줬으면 좋겠는데…. 어쨌든 새로이 참전한 오리지널 기체와 모드에 대하여 소개하도록 하겠다.

오리지널 유니트 제 2탄! 그 이름은 갸프란 改!

갸프란, 그것은 무엇인가?

티탄즈 개발의 가변형 MS로 지구와 우주 양쪽에서 모두 사용이 가능한 전천후 MS이다. 강력한 메가입자포를 탑재하고 있으며 로자미어 바담, 야잔 게블 등의 에이스 파일럿의 손을 거쳐간 훌륭한 기체이지만 360˚ 모니터에 사각이 존재하고 있어 카미유에게 패배한 바가 있는 아쉬운 MS이기도 하다.

그리고 정의의 사자 갸프란 改! 여기에 등장!

왜 정의의 사자인고 하니…그것은 바로 아무로 레이, 하야트 고바야시 등이 소속된 에우고의 지원 조직 「카라바」에서 만들어 낸 기체이기 때문이다. 대기권 돌입 중의 적을 공격하기 위한 초고공에서의 운용 성능을 중시한 기체로 격투용 무기는 장비되어 있지 않지만 그것을 커버할 막강한 메가입자포의 탑재는 간단히 예상할 수 있다.

▲ 전국의 갸프란 팬들에게는 희소식. 컬러링이 꽤나 온화하다

신 요소, 건담 파이트

본편과는 다른 외전 격인 요소로「기동무투전 G건담」의 메인 스토리를 이끌어나가는 요소인 건담 파이트를 게임 상에서 직접 벌일 수 있다. 자신이 키운 오리지널 캐릭터를 멤버로 집어넣을 수도 있으며 미리 만들어진 캐릭터를 쓰는 것도 당연히 가능하다. 게다가 본편에서 사용할 수 있는 옵션 파츠를 상으로 받을 수도 있다.

게임 방식은 11기의 유니트가 준비되어 있는 5개의 특설링 중 하나에서 동시에 배틀을 벌여 최후까지 살아남는 1기가 승리하는 방식이다. 상황에 따라서는 엄청나게 비겁한 게임이 벌어질 수도 있으며 그러한 점을 잘 이용하지 않으면 이기기도 힘들다.

사진으로 보는 건담 파이트의 흐름

▲ 일단 스테이지를 정하고

▲ 아군의 멤버를 결정한다. 오리지널 캐릭터를 쓰는 것이 더욱 감정이입에 좋겠지?

▲ 사자비의 사이도 있고

▲ 디·오의 시로코도 있다. 정작 도몬의 모습은 어디로?

▲ 건담 파이트 레디~고! 자기편만이 아니라 적들도 피터지게 싸운다

▲ 볼기스Ⅱ의 히트 로드

▲ 에피온 제로 시스템 시동! 하지만 이놈도 히트로드

▲ 최후까지 살아남으면 승리! 부상으로 받는 옵션 파츠는 물론 본편에서 사용할 수 있다

칼날이 예술입니다

블레이드 아츠
-황혼의 도시 루루이에-

BLADE ARTS

■ 제작사	에닉스
■ 장르	액션 어드벤처
■ 발매일	가을
■ 발매가	미정

에닉스에서 새로 발표된 액션어드벤처 게임 「블레이드 아츠」는 인기 애니메이션 「천공의 에스카플로네」의 캐릭터 디자이너인 유키 노부테루(結城信輝)가 캐릭터 디자인을 맡은 데다가 인기 성우들이 다수 채용된 것부터 눈길을 끄는 게임이다. 노부테루가 디자인을 맡아서 캐릭터가 전부 피노키오(천공의 에스카플로네를 본 적 있는 사람이라면 알 것이다)가 되는 건 아닐까 생각했는데…, 직접 보고 확인하시길.

뉴질랜드와 남미대륙 중앙에서 발생한 지진으로 인해 갑자기 솟아오른 미지의 섬이 있다. 그 섬에 파견된 제 1차 조사단은 미지의 유적을 발견하였다는 통신을 마지막으로 자취를 감추고, 주인공 시두 레이가 있는 제 2차 조사단이 의문을 밝히기 위하여 섬에 파견된다…는 것이 블레이드 아츠의 배경 스토리. 액션 어드벤처라는 장르에 걸맞게 미지의 유적을 탐사하는 것이 주된 내용이 되겠지만 블레이드 아츠에는 호쾌한 액션이 있다!

▲ 거대한 적 캐릭터와 한판 승부!

유적의 비밀을 풀기 위해…

블레이드 아츠는 호쾌한 액션이 중심인 게임인만큼 간단하게 액션을 즐길 수 있도록 준비된 시스템은 다음과 같다.

1. 포메이션 어택

적들은 그룹을 짜서 집단으로 공격해온다. 그러므로 포위되는 일도 많다. 이런 상황을 타개하기 위하여 있는 시스템이 바로 「멀티 록 시스템」이다.

▲ 포위되었다! 이제 어쩌지?

2. 멀티 록 시스템

아날로그키를 적이 있는 방향으로 움직이면서 버튼을 누르기만 하면 공격된다. 「바이오 해저드」같은 액션 어드벤처에서는 후방에서 공격해오는 적을 공격하기 위해서는 몸을 돌리는 조작이 필요했지만 블레이드 아츠에서는 간단한 조작만으로 가능하다. 또한, 공격하며 아날로그 키를 돌림으로써 주변을 포위한 적들을 모두 베어버릴 수도 있다는 것이 멀티 록 시스템의 가장 큰 특징이다.

▲ Multi Lock System덕분에 괜찮아!

3. 다이렉트 액션 시스템

뭐 말은 그럴듯하게 갖다 붙였지만(게임 제작사들은 거창한 이름을 붙어야 유저들이 좋아한다고 믿고 있는지도…), 아날로그 키와 버튼만으로 다양한 액션이 가능하다는 이야기이다. 멀티 록 시스템과 비슷하게 아날로그 키를 돌림으로서 적의 뒤로 손쉽게 돌아간다든지 하는 것도 가능하다.

▲ 거대한 적의 옆면을 장악하고 공격!

제목이 왜 블레이드 아츠인지?

뭐니뭐니 해도 블레이드 아츠의 가장 큰 특징은 주인공이 사용하는 변형이 가능한 마검 「아티팩트 소드」에 있다. 아티팩트 소드는 유적내에서 입수할 수 있는 「스피어」를 이용해서 5가지 형태의 무기로 변형하며, 스피어의 힘에 의해 성장하여 마법을 사용할 수도 있다. 또한 3개의 패러미터를 각각 성장시켜서 마검은 다양한 능력과 마법을 지닌 검으로 성장해나간다. 즉 검(BLADE)과 마법(ARTS)이 결합하여 블레이드 아츠….

▲ 스피드가 빠른 검의 형태로 변형시킨다

▲ 트윈헨서, 손잡이 양쪽에 칼날이 달린, 조금은 사용하기 힘들것 같은 무기

▲ 이번엔 아초 「슈팅 볼」을 사용

등장 캐릭터 소개

시두 레이

◀ 주인공으로 아직 젊지만 트레저 헌터의 세계에서는 손꼽히는 실력자이다. 그 명성 덕분에 제 2차 조사단에게 고용되어 실종된 제 1차 조사단의 생존자를 찾는다. 성우는 모리쿠보 쇼타로(森久保 祥太郞)로서 「마술사 오펜」의 오펜역.

이루므

▼ 주인공 레이의 목숨을 구해준 소녀. 신비한 느낌을 주는 모습을 하고 있다. 섬에서 발견된 유적과 뭔가 관계가 있어보이는데…. 성우는 코우다 마리코(國府田 マリ子)로서 「수호월천」에서 샤오린 목소리를 연기한 유명 성우.

나카무라

▶ 레이의 동료로서, 제 1차 조사단에 있다가 행방불명된 아버지를 찾기 위해 조사단에 참가한다

브리짓트 랜더스

◀ 제 2차 조사단의 호위부대 대장이다. 무슨 뱀파이어같이 생겨서 딱 보면 악역임을 알 수 있다. 조사단 상층부의 지시를 잘 따르고 있는 것처럼 보이지만…?

패트리시아

▶ 나카무라가 만든 경비 에이전트 「DSON(다스온)」에 소속되어있으며 나카무라의 비서이기도 하다

자그너스

◀ 용병으로서 현재는 나카무라에게 고용되어있다. 레이와도 서로 아는 사이(라이벌?)인 듯

코나미, 새로운 우려먹기 프로젝트 발동?

환상수호외전 Vol.1

할모니아의 검사

제작사	코나미
장르	어드벤처
발매일	가을
발매가	미정

국내에서 인기가 있는지 잘 몰라도 일본에서는 큰 인기를 얻고 있는 환상수호전 시리즈. 게임도 꽤 재미있지만 그보다는 캐릭터성으로 승부하는(무려 108명의 주역 캐릭터+꽃미남 다수 등장) 게임으로 더 유명하다. 일본의 각종 동인지에서도 주소재로 다루고 있는 실정이므로 코나미에서 이런 게임을 우려먹지 않고 그냥 넘어갈리 없다. 「환상수호외전 vol.1」이란 이름으로 새로운 우려먹기 프로젝트가 발동된 것이다.

1998년 12월에 발매된, 중국의 고전 「수호전」을 기반으로 108명의 호걸을 모으는 것이 주된 목적인 「환상수호전 Ⅱ」. 환상수호외전은 바로 그런 「환상수호전 Ⅱ」의 세계를 기반으로 그 세계의 이면을 그리는 게임이다. RPG였던 원작과는 달리, 어드벤처 게임의 모습을 하고 있으며, 원작에서 다루지 못했던 흥미진진한 이야기를 새로운 주인공 「내쉬」의 시점에서 다룬다.

▲ 보시다시피 어드벤처식

환상수호전 세계의 또 다른 이야기

「Ⅱ」의 무대가 되는 대륙 동북부에 있는 하이랜드 왕국. 그 실권을 잡고 있는 흉황자(凶皇子) 루카 브라이트에 의해 세계는 전란의 시대를 맞는다(이 부분이 「Ⅱ」의 스토리라인). 그 하이랜드 왕국의 북방에 위치한 할모니아 신성국이 외전의 주인공인 내쉬의 나라이다.

▲ 이 사람이 흉황자 루카 브라이트. 강력한 힘을 지닌 짐승의 문장을 가지고 있다

주인공 내쉬 라트키에

주인공 내쉬는 할모니아 신성국 변경 경비대에 소속된 군인이다. 그냥 보기에는 미청년으로 싸움 같은 것은 별로 못할 것 같지만, 사실 그의 직책은 적국에 침입하여 각종 정보를 빼내오는 「특무원(일종의 스파이)」이다. 그만큼 위험한 임무를 수행하기에 검술실력도 뛰어난 내쉬는 「진실의 문장」의 조사 및 입수를 명령받고 여행을 떠난다. 그러나 「진실의 문장」은 「Ⅱ」의 주인공이 지니고 있는 것인데…….

▶ 스파 제로 시리즈의 내쉬…가 아니다

문장이란?

환상수호전 세계의 창세신화에 등장하는 27개의 문장. 그 문장을 몸에 지닌 자는 문장의 신비로운 힘을 조종할 수 있게 된다. 그 중에서 가장 강력하고 모든 문장의 근원이 되는 것은 「Ⅱ」의 주인공이 지닌 「진실의 문장」이다.

검은 날의 문장 / 빛나는 방패의 문장 / 불의 문장 / 물의 문장

문장을 찾아 떠난 여행, 그러나…

외전의 스토리는 큰 4개의 에피소드로 이루어져있다. 이번에는 공개된 1장의 첫 부분을 간략하게 소개하도록 하겠다.

▶ 제 1장에 등장하는 캐릭터인 시에라. 척 보기엔 젊은 아가씨이지만 사실 그녀는 수백년을 살아온 흡혈 일족의 우두머리이다. 「Ⅱ」에서는 후반에 등장하는 108인의 한명

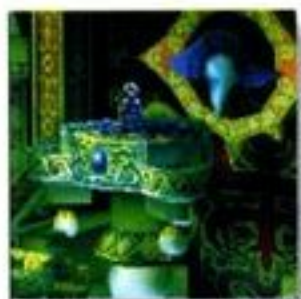
▲ 문장을 찾아 길을 떠난 내쉬. 등뒤에 업은(?) 사람은 시에라라

◀ 시에라와 함께 있는 저 남성은 누구일까

▼ 갑자기 쓰러진 시에라를 부축하는 내쉬. 설마 뱀파이어와의 로맨스라도?

환상수호전 Ⅱ의 인기 캐릭터 다수 등장!

당연한 이야기겠지만, 「Ⅱ」의 인기를 이용해 만드는 소프트인 만큼 「Ⅱ」의 주인공들이 빠질 수 없다.

▶ 주인공 3인방. 좌측으로부터 나나미, 조이, 그리고 이름없는 주인공

남코, 또 RPG로 뭔가 보여줄까?

카무라이 (神來)

■ 제작사	남코
■ 장르	RPG
■ 발매일	2000년
■ 발매가	미정

神来 KHAMRAI™ カムライ

신과 인간의 입장이 교차되어가며 플레이하는, 제작에 참여한 사람들만 봐도 대작 RPG처럼 보이는 「카무라이」. 과연 어떤 게임일까 기대되지 않을 수 없는데… 아직도 발매일은 미정. 요즘은 발매일이 미정인 채로 놔두다가 갑자기 발표하는 것이 유행인 듯.

5월호에서 「카무라이」의 큰 특징은 「WILL」시스템과 「MIND」시스템이라고 말한 적 있다. 과연 어떤 시스템인지 궁금해하는 독자분들을 위해서(…궁금해 하는 사람이 있을까?) 간략하게 알아보고 넘어가도록 하겠다.

힘의 원천이 되는 신왕(神王)의 구슬이란?

「신왕의 구슬」이란 신왕이 신왕임을 증명하는 힘의 상징이라고 불리우는 보주(寶珠)를 말한다.
이 보주들이 게임 내에서 어떤 역할을 할지는 아직 불명, 게임의 진행에 큰 영향을 미치는 물건임은 확실한 것 같은데….

불꽃(焔)의 신왕과 불꽃의 구슬

공업, 도구의 발달, 불을 사용한 기술을 가르치는 역할을 하는 불꽃의 신왕. 불의 나라를 다스리고 있으며, 인간에 대해서는 적당히 간섭해야 하는 존재로 인식하고 있다.

공(空)의 신왕과 공의 구슬

천후를 관리하며, 천공의 나라를 통치하는 공의 신왕. 인간을 독립된 존재로 인식하지 않기 때문에 인간 옹호파와 대립하고 있다.

지(智)의 신왕과 지의 구슬

교육과 지식을 관리하고 전파하며, 법률을 담당한 지의 신왕은 빛의 나라를 통치하고 있다. 인간에 대해 호의적이고 머지않아 자립시키려고 생각하고 있다. 신의 세계의 주인공인 후시의 아버지이기도 하다.

명(命)의 신왕과 명의 구슬

치료와 가축의 품종개량을 담당한 명의 신왕. 생( )의 나라를 통치하고 있다. 예전에는 훌륭한 통치자였으나, 현재는 인간에 대해서 지배해야만 한다는 인식이 강한 것 같다.

악(樂)의 신왕과 악의 구슬

예전에는 예술이나 인간과 신족의 교통을 담당하고 있었으나, 현재는 아무런 역할도 담당하고 있지 않다. 통치하는 나라도 가지지 않은 채 방랑하는 고독한 신왕. 그 때문에 신족에게는 왕따 당하고 있다.

업(業)의 신왕과 업의 구슬

농경의 지도·추진, 식물의 품종 개량 등, 토지나 식물에 관련된 역할을 담당하고 있는 업의 신왕. 인간에 대해서 호의적이며 독립시키려고 생각하고 있다.

WILL 시스템이란 무엇인가?

WILL 시스템이란 캐릭터 하나 하나가 주인공에 대하여 갖고 있는 신뢰도·호감도에 의해 성립한다. WILL은 전투시에 캐릭터에게 적절한 지시를 내린다든지, 핀치에 몰린 캐릭터를 구해준다든지 하는 것에 의해 상승한다. 그러나, 캐릭터가 공격당하도록 놔둔다든지 하는 행동에 의해 낮아질 수도 있다. WILL은 전투중에 게이지로 표시되며, 이 「WILL 게이지」가 가득차면 신기(神氣 : MP)를 소비하지 않는 특수 공격, 「WILL기」를 사용할 수 있게 된다.

◀ 적의 기술을 멈추지 못해서 우리편이 공격을 당해버리면 신뢰도가 하락한다

▶ 전투 종료 후 그 전투에서 얻은 신뢰도, 불신뢰도가 합계되어 WILL이 변화한다. 신용 등급 Z에 달해버린 곽동언… 아니 주인공

◀ "데리고 가주세요~." "좋겠지…." 선택에 의해서도 WILL이 변화한다

강력한 WILL기 작열!

츠루노 공주 — 냅다때리기

◀ 이름 그대로 무기로 강하게 때린다. +로 나타나는 수치는 후시에 대한 호감도로 인해 플러스 되는 공격력이다

예기치 못한 일

▲ 작은(?) 대야가 하늘에서 떨어진다. 마치 버파3 카게의 숨겨진 승리포즈 같다

츠루노 공주 — 예기치못한 참극

▲ 이번엔 좀 크다

쯔키카게 — 암독아

▲ 검을 휘둘러 지면을 강하게 치면 독 이빨이 땅에서 솟아올라 적에게 데미지와 동시에 독 중독을 시킨다

후시노미코 — 신창술·연돌충

▶ 주인공의 WILL 게이지는 파티의 캐릭터의 신뢰를 받아서 축적된다. 그렇기 때문에 다른 캐릭터처럼 WILL기를 사용할 수 있게 되는 것이다

슈온 — 사연참

▶ 주인공의 WILL 게이지는 파티의 캐릭터의 신뢰를 받아서 축적된다. 그렇기 때문에 다른 캐릭터처럼 WILL기를 사용할 수 있게 되는 것이다

유우 — 뇌중연탄

▲ 머리위에 나타나는 3개의 빛의 탄의 힘을 화살에 모아 발사!

유우 — 전쟁의 전주곡

▲ 유우의 WILL기는 자신의 피리를 이용한 것. 피리를 이용하여 연주를 하면 동료들의 사기가 올라가서 공격력과 방어력이 올라간다. 이처럼 WILL기는 공격 뿐 아니라 방어 효과를 주는 것도 있다

WILL 그래프는?

「WILL 그래프」는 전투종료시 등에 표시된다. 캐릭터 하나 하나가 주인공을 어떻게 생각하는가가 한눈에 알 수 있도록 표시되는 것이다. 불신에 가까울수록 전투시에 지시를 듣지 않게 되는 단점이 생긴다.

▲ 그래프상에 캐릭터가 어느 위치에 있는가를 통해서 캐릭터의 성격을 한 눈에 알 수 있다

MIND 시스템이란?

MIND 시스템은 캐릭터 개인의 사고방식(어떤 신념을 중심으로 살아갈 것인가)를 패러미터화하여 나타낸 것이다. 개인과 동료, 둘 중에 어떤 것을 중시하고 있는가와 질서와 혼돈, 어떤 것을 중요시 여기는가에 따라서 레벨업시에 습득하는 신위(神威)가 변화한다. 예를 들면, 질서를 중요시여기는 성격이라면 회복, 보조계 신위를 우선적으로 습득하고, 공격계 신위는 입수하기 어렵게 된다. 그러므로 파티내에 다양한 성격을 지닌 캐릭터가 있는 편이 전투에는 유리하다.

▲ 이벤트 후에도 WILL그래프가 등장하여 이벤트로 인해 변한 파티 캐릭터의 WILL을 보여준다도 있다

전작의 아픔을 딛고

리베로그란데 2

Liberogrande 2

제작사	남코
장르	스포츠
발매일	9월
발매가	미정

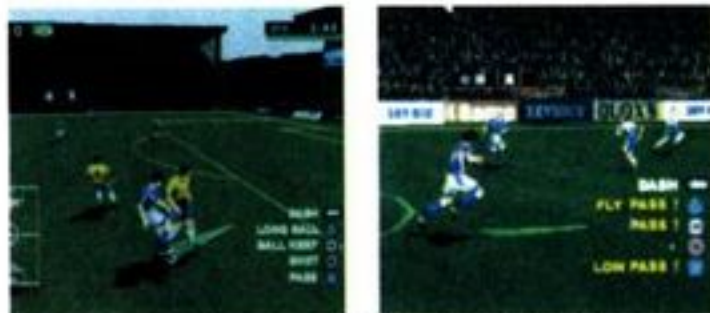
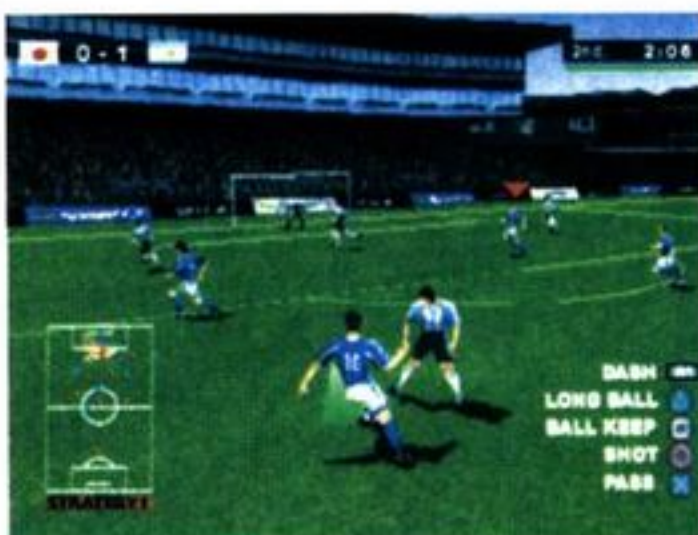
단 한 명의 리베로(축구팀에서 일정한 포지션이 없이 움직이는 선수)만을 조작하여 진행하는 축구 게임 「리베로그란데」. 이색적일 것이다라는 기대와는 달리 조작성과 컴퓨터 AI등의 언밸런스 등등 여러 가지 요소에 의하여 커다란 반향을 일으키지 못한 채 사람들의 기억 속에서 사라져간 바 있다. 이제 그 속편이 PS로 재등장하려 하고 있다. 자, 기대가 되는가 불안함이 앞서는가 아무런 생각이 없는가?

「실황 축구 위닝 일레븐」시리즈가 게이머들에게 가장 친근한 축구 게임으로서 기억되고 있는 것은 사실이다. '축구 게임은(GK는 선택사양) 플레이어가 전원을 움직여야만 한다'라는 것은 축구 게임 시스템의 고정관념이다. 그러나 전작 「리베로그란데」는 그러한 전통적인 시스템의 고정 관념을 부수려고 위닝 시리즈에 도전장을 냈다. 하지만 결과는 리베로그란데의 판정패. 솔직히 이 신작라인을 보고서야 이 게임의 제목을 되살린 사람들도, 아니 아예 기억에 없는 사람들도 있을 것이다. 하지만 이번의 리베로그란데는 무언가 확실히 다르다. 그 「무언가」에 대해서 알아보자.

화면에서 보이는 차이

▲ LR버튼을 눌러서 좌우를 돌아볼 수 있다. 1인칭에 한명만을 조작하기 때문에 가능한 조작

일단 그래픽 자체가 전작에 비해 눈에 띄게 향상되었다. 물론 시대가 지났으니 당연히 그래픽이 좋아져야 하겠지만 굳이 비교하지 않더라도 양질의 그래픽 수준을 보여주고 있음을 알 수 있다.

게임 화면 우측 하단을 보면 조작법이 눈에 보이도록 되어 있는데 이것은 자신이 현재 무엇을 하고 있느냐에 따라 조작법이 바뀌기 때문이다. 크게 나누면 자신이 공을 지니고 있느냐 그렇지 않느냐로 결정되며 더 세부적인 사항에서 조정이 되는 지는 아직은 알려지지 않았다.

▲ 두장의 사진을 보면 버튼에 따라 대응하는 조작이 다름을 알 수가 있다

▲ 좌우 버튼을 누르면 페인트 모션을 취하는 것도 가능하다

선수에서 느껴지는 차이

참가국은 32개국의 국가대표팀. 단 일본은 일본 국가대표팀과 23세 이하 선수들로 구성된 U-23대표팀의 두 가지가 있으며 그 두 팀에 한하여 전원 실명이 사용되어 있다. 일본의 축구 게임 팬들에게는 반가운 소식이 아닐 수 없다(하지만 국내에서는…無念).

또한 선수를 고를 수가 있게 되었다. 전작에서는 나라에 따라 자신이 조작할 수 있는 선수의 포지션이 정해져 있었지만 이번에는 공격수, 미드필더, 수비수에 심지어는 골키퍼마저 조작할 수 있게 되어있다. 그만큼 「리베로」라는 개념은 약간 옅어지지만 자신이 평소에 좋아하는 포지션이 맡은 역할을 최대한 리얼하게 느낄 수 있게 배려된 점은 아무리 생각해도 신선하다.

게다가 보너스로 「2」에서는 실황 중계가 지원된다. 실제로 일본 NHK의 아나운서와 전 국가대표 출신의 해설자가 펼치는 생생한 중계 속에서 가장 현장감 있는 시점인 1인칭으로 축구의 세계를 느낄 수 있는 리베로그란데 2! 빨리 해보고 싶지 않은가?

▲ 화면에만국기가 보이는 것은 축구 게임이라면 당연?

◀ 기왕이면 난 이 골키퍼를 하겠어!

◀ 자신의 팀은 인공지능이기 때문에 팀이 너무 잘하면 놀고만 있어야 할지도…

▲ 한국을 고르고 수비수를 골라서 홍명보의 기분을 느껴보자!

▲ 실황 중계를 확인하세요

Coming Soon!! PS

음악게임

팝픈뮤직 애니메이션 멜로디 (가칭)

■ 코나미 ■ 7월 27일 ■ 오픈가격

팝픈 뮤직은 음악에 맞추어 모두 9개의 버튼을 누르는 음악게임임은 다들 잘 알고 있을 것이다. 이번에 발매되는 팝픈뮤직의 최신 시리즈「애니메이션 멜로디」는 바로 추억의 만화영화 주제가를 듬뿍 담았다. 「마징가 제트」, 「겟타로보」, 「요술공주 셀리」 등의 친숙한 만화영화 주제가도 모두 18곡 + α! 게다가 지금까지 발매된 팝픈뮤직 시리즈에 비하여 로딩시간도 대폭 단축되었다고 하니 기대도 150%다.

어드벤쳐

동경마인학원 외법첩

■ 아스믹 에이스 엔터테인먼트 ■ 가을 ■ 미정

막말(막부시대 말기)에 숨겨진 또 하나의 마인. 「동경마인학원 외법첩」. 그러고보니 시리즈도 벌써 세번째. 「검풍첩」, 「동기담」, 「외법첩」까지…. 어드벤처 파트와 시뮬레이션 파트로 나뉘어있는 「동경마인학원 외법첩」은 막부 말기에 삼라만상을 다스리는 힘 「용맥」을 둘러싸고 벌어지는 싸움을 그리고 있다.

RPG

엘더게이트

■ 코나미 ■ 6월 29일 ■ 오픈가격

게이트를 통해 다른 차원의 세계를 넘나드는 엘더게이트는 다른 차원의 세계로 넘어갈 때마다 세계의 지도가 계속적으로 바뀌는 구성을 갖고 있는 독특한 RPG이다. 마치 「디아블로」와 같은 랜덤 맵 형성이 특징이지만, 랜덤 맵 형성에도 조건이 있어서 특정 조건을 만족하면 새로운 마을이 꼭 등장한다든지 하는 숨겨진 요소가 있다. 또한, 주인공의 파티는 게이트를 통해 다른 세계로 갈 때, 전사나 마법사 둘 중 한 직업을 골라서 게이트를 통과할 때 전직 할 수 있다. 상당히 독특한 RPG로 이 글을 읽고 있을 무렵에는 이미 발매되어 있을 것이다.

패이버릿 디어 - 순백의 예언자

■ NEC 인터채널 ■ 8월 하순 ■ 5,800엔

스토리만 공개되고 게임 시스템에 대해서는 전혀 알려진 바 없었던 「패이버릿 디어 - 순백의 예언자」의 기본 시스템이 드디어 공개되었다. 시뮬레이션과 RPG를 혼합한 패이버릿 디어에서 전략 시뮬레이션 파트에 관련된 부분으로서, 지상계 '알카이'를 지키기 위해 천사들은 지상의 사건에 직접 관여할 수는 없지만 '용자'를 찾아서 그에게 여러가지 도움을 줄 수 있다. 아직 전투 화면을 보지 못해서 안타깝다. 어쨌든, NEC에서 제작하는 것인 만큼… 역시 기본은 미소녀 게임이 아닐까?(일러스트가 예쁘니까…)

시뮬레이션

작은 왕국 엘트리아

■ KSS ■ 6월 29일 ■ 4,800엔

마법과 사람이 공존하는 작은 왕국 「엘트리아」. 게이머는 엘트리아의 왕자로서, 왕위에 즉위하기 위해서는 2년간 현재의 왕을 대신하여 나라를 통치하는 시험을 받아야 한다. 시험 기간동안 게이머는 왕위 계승자의 증표 '전사의 증명'과 '현자의 증명'을 손에 넣어, 작은 나라를 기술 대국으로 만들어야 한다. 국토개발이나 기술발전은 물론, 여러명의 신부중 하나를 선택하여 왕비로 맞아들여야 하기도 하고, 나라를 위협하는 용과 마왕도 처치해야 한다.

파워쇼벨에 타자!

■ 타이토 ■ 9월 ■ 5,800엔

포크레인(파워쇼벨)을 조종하는 시뮬레이션 「파워쇼벨에 타자」는 이미 아케이드용으로 가동중인(국내에는 없는 것으로 알고 있다) 게임이다. 실제 파워쇼벨과 완벽하게 똑같다고 해서 실제 파워쇼벨 자격증을 갖고 있는 사람들이 무척 잘한다고 하던데…. 게임의 대상층은 파워쇼벨을 한번 조종해보고 싶은 사람은 물론, 파워쇼벨 자격증 공부를 하는 사람일지도….

액션

오~노~!

■ 아스믹 에이스 엔터테인먼트 ■ 가을 ■ 4,800엔

목적지에 말썽꾸러기 브라더(형제)를 조종하여 오로지 골만을 향해서 가는 단순 명쾌한 액션 게임. 일러스트가 코믹(사실은 엽기적이다)한 것이 눈길을 끄는데…. 모두 10개의 스테이지로 이루어져있는 스토리 모드, 길가의 모든 것을 부수면서 나아갈 수 있는 「오~노~!」모드라든지, 2P플레이로 협력하여 러브러브도를 측정할 수 있는 모드, 배틀 모드 등 많은 모드 뿐 아니라 여러가지 재미있는 미니게임도 들어있다. 온가족이 즐기기에 그만인 게임이 아닐까?

액션 PS2

아머드 코어 2

■ 프롬 소프트웨어 ■ 7월 27일 ■ 미정

많은 메카닉 광들이 손꼽아 기다리고 있는 아머드 코어 2. 의외로 국내에 팬이 많은 메카닉 액션 게임이다. 드디어 7월 27일로 발매일이 확정되었다. 이제 다음달이면 즐길수 있게 되므로 PS2를 슬슬 장만 하려는 아머드 코어 팬들도 생길지 모르겠다.

Z.O.E

■ 코나미 ■ 미정 ■ 미정

결국 Z.O.E는 액션 게임으로 밝혀졌다. 하지만 PS2의 성능을 최대한 살린 연출로 화려함의 극에 달한 액션을 보여줄 것이라고 하는데…. 간단한 조작만으로 마치 로봇 애니메이션에 나올듯한 멋진 동작들이 펼쳐진다. 하지만 뭔가 이상한 점은, 코지마 감독이 이 게임에 그정도만 숨기고 있지는 않을 것 같다는 것이다. 뭔가 획기적인, 코지마 제 게임에서 느낄 수 있는 뭔가가 Z.O.E에 숨어있을 텐데….

RPG PS2

말괄량이 프린세스

■ 각천서점/ESP ■ 겨울 ■ 6,800엔

작은 나라 「실버 벨」. 급속히 증가하는 마물퇴치 작전을 세우고 있는 것은 말괄량이 「루쥬」공주. 그녀는 소꿉친구 「시온」과 함께 마물퇴치의 여행을 떠나는데…. 캐릭터 디자인이 「마리의 아뜨리에」의 '오세 코히메' 라는 것이 주목할만 하다. 특히 일러스트를 최대한 그대로 CG로 옮긴다고 하니 과연 어떤 게임이 될까 기대되는데….

스포츠 PS2

실황 월드 사커 2000

■ 코나미 ■ 7월 19일 ■ 오픈가격

스포츠 게임에 「실황」이라는 글자가 붙는 것 만으로도 유저들은 안심하고 구입한다. 이제는 실황이라는 이름은 잘 만든 스포츠 게임의 대명사가 되어버린 것일까? 이번의 「실황 월드사커 2000」도 코나미제 스포츠 게임의 명성에 걸맞는 멋지고 재미있는 모습을 보여줄 것이다. 이번 「2000」에서는 석세스 모드의 신요소가 큰 재미가 될 것이다. 자신이 키운 선수가 활동할 나라나 클럽 선택이나 선수 관련 패러미터의 종류가 대폭 증가하였기 때문에 한국 선수를 키워 대표선수로 등록할 수 있지 않을까?

실황 파워풀 프로야구 7

■ 코나미 ■ 7월 6일 ■ 오픈가격

실제 일본 프로야구 선수들의 데이터를 그대로 사용하고 있어서 더욱 인기를 끌고 있는 「실황야구」시리즈의 최신작. 「실황」3탄부터 생긴 석세스 모드 역시 인기의 비결이다. 이번 7편에서는 신요소 '특훈 작성' 으로 자신만의 선수를 만드는 것이 더 재미있어졌다. 또 예전 석세스모드처럼 고교야구나 대학야구에서 활동하는 것이 아니라 프로야구 2군에서 활동하는 것이기 때문에 프로인 만큼 스폰서 계약 같은 것도 있다. 실황팬들은 벌써 가슴이 두근두근.

액션 리플레이 코드

나이트 메어 크리처스 2

- 총 얻기(Level 1)
  300aa83c0001
- 헬파이어(Hellfire) 파워업(Level 1)
  300aa8420001
- 고리 스피릿(Gory Spirits) 파워업(Level 1)
  300aa8440001
- 탁식(toxic) 파워업(Level 1)
  300aa8450001
- 가시관(Crown Of Thorns) 파워업(Level 1)
  300aa8460001
- 게임 중 L1+L2 눌러 치트 메뉴 얻기
  d01fcedef3ff
  800ab5e00209
  d01fcedef3ff
  800b9294001f
  d01fcedef3ff
  800b9294 001f
- 열쇠1 얻기(Level 1)
  300aa8480001
- 열쇠2 얻기(Level 1)
  300aa8490001
- 열쇠3얻기(Level 1)
  300aa84e0001
- 작은 열쇠 얻기(Level 1)
  300aa84a0001
- 열쇠고리에 열쇠뭉치 얻기(Level 1)
  300aa84b0001
- 다이너마이트 얻기(Level 1)
  300aa84c0001
- 볼트 커터(Bolt Cutters) 얻기 (Level 1)
  300aa84d0001
- 치트메뉴에서 무한생명 가능
  800ab4280001
- 치트메뉴에서 무한 파워업 가능
  800ab4380001
- 치트메뉴에서 주인공 생명치 표시 가능
  800ab4480001
- 치트메뉴에서 무한 컨티뉴 가능
  800ab4580001
- 치트메뉴에서 적 죽이기 가능
  800ab4680001
- 도끼에 데미지 안 입기(Level 1)
  d00b910a0010
  800b910a0011
- 주인공 생명치 표시(Level 1)
  d00b910a0010
  800b910a0014
- 무한 컨티뉴 (Level 1)
  d00b910a0010
  800b910a0018
- 한방에 적 죽이기 (Level 1)
  d00b910a0010
  800b910a4010
- 무한 체력, 무한 파워업, 생명 표시, 무한 컨티뉴
  d00b91080802
  800b91088802
  d00b910a0010
  800b910a401f
- 레벨 셀렉트(메인메뉴에서 셀렉트 버튼+O)
  d01fcededffe
  800b93000001
  d01fcededffe
  801fff040001
- 디버그 모드 작동(게임 중 셀렉트 +L2)
  d01fcedefefe
  800b92f01fff

인피니티

- 날짜:
  xx=00(6/20)~1e(7/30)
  8006f324 00xx
- 돈:
  예) 100000엔
  8006f364 86a0
  8006f366 0001
- 소지금 999999
  8006F366 000F
  8006F364 423F
- KIZUNA 현재값
  8006f338 00yy
  또는
  8006F338 01F4
- KIZUNA최대치
  8006F33A 01F4
- 총플레이 시간:
  1분=60h
  8006f0a4 zzzz
  8006f0a6 zzzz
- 캐릭터 클리어 전부
  8006f0a8 07ff
  또는
  8006F0A8 FFFF
- 앨범 100%
  CG
  8006f0aa 007f
  8006f0b4 fc06
  8006f0b6 ffff
  8006f0b8 ffff
  8006f0ba ffff
  8006f0bc ffff
  8006f0be ffff
  8006f0c0 c07f
  8006f0c2 fe0f
  8006f0c4 007f
- 이벤트
  8006f0c8 ff00
  8006f0ca ffff
  8006f0cc ffff
  8006f0ce ffff
  8006f0d0 ffff
  8006f0d2 ffff
  8006f0d4 ffff
  8006f0d6 ffff
  8006f0d8 feff
  8006f0da ffff
  8006f0dc ffff
  3006f0de 00ff(여기만 3으로 시작되는 코드임)

재키찬 스턴트마스터

- 무한 생명
  80129230 000A
- 무한 체력
  80128FB4 00C8
- Have All Red & Gold Dragons (게임샤크 2.2나 그 이상의 버전)
  50000F10 0000
  300E70E1 000A
- Unlock All Paths (게임샤크 2.2나 그 이상의 버전)
  50000E10 0000
  800E70E4 FFFF
- Have Red Dragons Modifier
  800E7230 ??00

우주전함 야마토 2 -사랑의 전사들-

- 고속화
  D016C134 FFE9
  8016C134 0001
- 경과 일수 · 경과 시간
  801B8616 xxxx
- 오마케 강제 선택 추가
  (타이틀 화면 옵션하에 추가)
  801E8AFC 0003
  ※ 오마케에서 타이틀 화면으로 돌아오면 어드레스가 여곳나므로 오마케를 할 때에는 리셋해야 함
- 아이템 · 무기 개수에 관한 코드

아이템 · 무기필수 코드
801B7B72 0000
801B7B7A 0000
801B7B82 0000
801B7B8A 0200
801B7B92 0200
801B7B9A 0200
801B7BA2 0200
801B7BB2 0000
801B7BBA 0000
801B7BC2 0000
801B7BCA 0000
801B7BD2 0200
801B7BDA 0200
801B7BE2 0200
801B7BEA 0200

아이템 · 무기MAX
PAR 2 이후 용
xxxx=6363h로(예시)99개, FFFFh로 무한
※아이템 무기 필수 코드 필요.

50000F08 0000
801B7B70 xxxx

- 함저부 수직 발사 폭뢰
  (yy=소지수 xx=최대수 FF로 무한)
  801B7B70 xxyy
- 다탄두 공격 우주 어뢰
  801B7B78 xxyy
- 수직축 장거리 미사일
  801B7B80 xxyy
- 긴급 수리 유니트α
  801B7B88 xxyy
- 긴급 수리 유니트β
  801B7B90 xxyy
- 파동 에너지탄
  801B7B98 xxyy
- 파동 에너지 증폭기
  801B7BA0 xxyy
- 강화대함미사일
  801B7BB0 xxyy
- 유도 신호
  801B7BB8 xxyy
- 엑스 트래디셔널 부스터
  801B7BC0 xxyy
- 광역 충격파 미사일
  801B7BC8 xxyy
- 전자체프살포 장치
  801B7BD0 xxyy
- 섬광탄
  801B7BD8 xxyy
- 반중력 반응기
  801B7BE0 xxyy
- 공간 자력 도금
  801B7BE8 xxyy
- 승무원 HP 고정
  50000E0C 0000
  801B7AD0 0064
- 승무원HP
  (최대치는 100=64h)
- 야마토 HP (히트 포인트)
  801B55B4 2710
- 야마토 EN (에너지) 120%
  801B550A 5DC0
  801BDA84 5DC0
- 데미지 받지 않음

제1주포
801B7BF4 03E8

제2주포
801B7BFC 03E8

제3주포
801B7C04 03E8

제1부포
801B7C0C 03E8

제2부포
801B7C14 03E8

대공기관총
801B7C1C 03E8

함수 우주 어뢰
801B7C24 03E8

함미 우주 어뢰
801B7C2C 03E8

굴뚝 미사일
801B7C34 03E8

저부 공간 뇌뢰
801B7C3C 03E8

파동엔진
801B7C44 03E8

기계 공작실
801B7C4C 03E8

함재기 사출구
801B7C54 03E8

파동포
801B7C5C 03E8

이미트함체
801B7C64 03E8

파동포 남은 충탄수
801EB784 0003

월드 스타디움 4

- 미트 & 장타력
  3001E30E 00FF
- 2루, 1루, 캐처, 어깨 (5랭크)
  8001E310 FFFF
- 외야, 쇼트, 3루 (5랭크)
  8001E312 FFFF
- 타율 10할
  8001E318 03E8
- 타법
  3001E31A 00XX
  (XX의 상세사항은 불명. SPA는 38)
- 홈런 254개
  3001E31C 00FE
- 타점 255점
  3001E31D 00FF
- 주력
  3001E31E 00FF
  (FF로 하면 너무 빠르니 2A 정도로)

브리간다인 - 그랜드 에디션

- 무한 마력
  800A5428 270F
- 무한 자금 Set 1
  800A5428 869F
  800A542A 0001
- 무한 자금 Set 2
  800A54B0 869F
  800A54B2 0001
- 무한 자금 Set 3
  800A5538 869F
  800A553A 0001
- 무한 자금 Set 4
  800A55C0 869F
  800A55C2 0001
- 무한 자금 Set 5
  800A5648 869F
  800A564A 0001
- 무한 자금 Set 6
  800A56D0 869F
  800A56D2 0001
- 영웅
  80087A8E FFFF
  80087A90 03E7
  80087A92 03E7
  80087A94 FFFF
  30087A96 00FF
  30087A98 03E7
- 최대 경험치(전투시) (R2)
  D00995DC 0002
  80099510 FFFF
  Western Country
- 모든 무기
  800A5438 6363
  800A543A 6363
  800A543C 6363
  800A543E 6363
  800A5440 6363
  800A5442 6363
  800A5444 6363
  800A5446 6363
  800A5448 6363
  800A544A 6363
  800A544C 6363
  800A544E 6363
  800A5450 6363
  800A5452 6363
  800A5454 6363
  800A5456 6363
  800A5458 6363
  800A545A 6363
  800A545C 6363
  800A545E 6363
  800A5460 6363
  800A5462 6363
  800A5464 6363
  800A5466 6363
  800A5468 6363
  800A546A 6363
  800A546C 6363
  800A546E 6363
  800A5470 6363
  800A5472 6363
  800A5474 6363
  800A5476 6363
  800A5478 6363
  800A547A 6363
  800A547C 6363
  800A547E 6363
  800A5480 6363
  800A5482 6363
  800A5484 6363
  800A5486 6363
  800A5488 6363
  800A548A 6363
  800A548C 6363
  800A548E 6363
  800A5490 6363
  800A5492 6363
  800A5494 6363
  800A5496 6363
  800A5498 6363
  800A549A 6363
  800A549C 6363
  800A549E 6363
  800A54A0 6363
  800A54A2 6363
  800A54A4 6363
  800A54A6 6363
  800A54A8 6363
  800A54AA 6363
- 모든 아이템
  800A542C 6363
  800A542E 6363
  800A5430 6363
  800A5432 6363
  800A5434 6363
  800A5436 6363

미스터 드릴러(Mr. Driller)

- Air 줄지않음
  800CC4CA 2400
- Max Score
  801F06C8 FFFF
- Lives 줄지않음
  8019A598 0003
- 시간 정지
  800D2CFE 2400
- Quick Win
  C219849C 0002
  801F069C 0000
- 모든 미션 사용하기
  801983E0 FFFF
  801983E2 000F
- 모든 미션 클리어 & 옵션 전부
  80198458 FFFF
  8019845A 000F

메디이블 2

- 체력(Health) 줄지않음
  800F152C 012C
- 돈 최대
  800F15B4 270F
- 영혼의 성배(Chalice of Souls) 최대
  800EFE88 0064
- 포션(Potions) 줄지않음
  300F1533 0010
  300F1536 0001
- Small Sword 갖기
  800F155C 0000
- Broad Sword 갖기
  800F1560 0010
- Magic Sword 갖기
  800F1564 0000
- Cane Stick 갖기
  800F1568 0000
- Pistol 갖기
  800F156C 0064
- Hammer 갖기
  800F1570 0000
- Crossbow 갖기
  800F1574 0064
- Flaming Crossbow 갖기
  800F1578 0064
- Axe 갖기
  800F157C 0000
- Gatling Gun 갖기
  800F1580 0064
- Good Lightning 갖기
  800F1584 0064
- Lightning 갖기
  800F1588 0064
- Blunderbuss 갖기
  800F1590 0064
- Bombs 갖기
  800F1594 0064
- Chicken Drumstick 갖기
  800F1598 0064
- Torch 갖기
  800F159C 0000
- Copper Shield 갖기
  800F15A0 0064
- Silver Shield 갖기
  800F15A4 0064
- Gold Shield 갖기
  800F15A8 0064
- Cannonball 갖기
  800F165C 0001
- Museum Key 갖기
  800F166C 0001
- Dinosaur Key 갖기
  800F1670 0001

Dance Dance Revolution 3rd MIX

- 게이지 최대 (엔드리스 판)
  D006B894 03E9
  8006B898 0001
  D00CE90E 03E9
  800CE910 0001
- ~~해도 콤보 0되지 않음 (유니즌 판)
  D006A0DC 0020
  8006A0DE 1400
  D006A570 0020
  8006A572 1400
  D006A8EC 0020
  8006A8EA 1400
- 클리어 시 랭크 SSS
  8006A11E 8EA2
  8006A12A AEA2
  8006A874 008C
  8006A884 008C
- 미스 하지 않음
  D006A858 00A5
  8006A85A 10C6
- AUTO PLAY Ver.2
  D0069530 0063
  80069530 0001
  D006963C 00A0
  800695EC 0000
  D006963C 00A0
  800695EE 2403
  D0069648 000F
  80069648 0001
- LESSON MODE 모두 ★ 클리어
  800BD584 0202
  800BD586 0202
  800BD588 0202
  800BD58A 0202
  800BD58C 0202
  800BD58E 0202
  800BD590 0202
  800BD592 0202
  800BD594 0202
  800BD596 0202
  800BD598 0202
  800BD59A 0202
- 숨겨진 요소 추가
  800BC008 FFFF
  800BC00A FFFF
  800BC00C FFFF
  800BC00E FFFF
  800BC010 FFFF
  800BC012 FFFF
  800BC198 FFFF
  800BC1A0 FFFF
  800BC1A8 FFFF
  300BC1B6 00FF
- information 전부
  B0370004 00000000
  800BC078 FFFF

(DIET MODE용 코드)

- DIET MODE 한 번 밟으면 소비 칼로리 최대
  D006AD98 0002
  8006AD98 0001
  D0083C18 0030
  80083C1A AC60
- DIET MODE 1회 클리어로 할게 총소비 칼로리 최대
  D0072224 0002
  80072224 0001
- DIET MODE 1회 클리어로 목표시간 0
  D0083C84 0034
  80083C86 AC60

(일반 코드)

- 곡의 속도 설정
  800A04E8 xxxx
  (xxxx=0400(빠름)~1000(표준)~1A00(느림))
- 화살표 스피드 초고속
  800A04E8 FFFF
- (1P)댄서의 크기
  800A48F0 ssss
  800A48F8 ssss
  800A4900 ssss
- (2P)댄서의 크기
  800AAA8C ssss
  800AAA94 ssss
  800AAA9C ssss
  (ssss=0500(소인)~1000(표준)~4000(거인))
- (1P)댄서 머리 없음
  800A4D74 0000
  800A4D76 0000
- (2P)댄서 머리 없음
  800AAF10 0000
  800AAF12 0000
- 화살표만 초고속
  D0028154 0038
  80028158 FFFF
  D0028154 0038
  8002815A 2402
  (곡은 그대로)
- MODE SELECTION 화면에서 댄서 거대화
  D019AD84 5570
  8019AD7C 0001
  D019AD84 5570
  8019AD8C 0080
  D019AD84 5570
  8019AD8E 2403
  D019AD84 5570
  8019AD92 1000
- 댄서 변경
  (1P) 300A4821 00zz
  (2P) 300AA9BD 00zz
- zz=
  00 BOLDO
  01 TRACY
  02 RAGE
  03 EMI
  04 ASTRO
  05 CHARMY
  06 KONSENTO:03
  07 DEVIL-ZUKIN
  08 AFRO(New Version)
  09 LADY(New Version)
  0A DREAD
  0B JANET
  0C DISK:A
  0D DISK:B
  0E KONSENTO:01
  0F OSHARE-ZUKIN
  10 AFRO(Old Version)
  11 LADY(Old Version)
  12 MAMEO
  13 COW-KO
  14 SPACE-MAN
  15 TAMAKO
  16 KONSENTO:02
  17 KAERU-ZUKIN
  18 TRACY:02
  19 TRACY:03
  1A EMI:02
  1B EMI:03
  1C CHARMY:02
  1D CHARMY:03
  1E DEVIL-ZUKIN:02
  1F DEVIL-ZUKIN:03
- 기동 코드
  D00C2166 1040 → 기본 기동
  800C2166 1000

  D00C3B5A 1040 → 디스크 체인지 부트
  800C3B5A 1000

  D00C42CE 1040 → 기본 디스크 체인지
  800C42CE 1000

  D002933A 1040 → DDR 1st로의 디스크 체인지
  8002933A 1000

  D002935A 1040 → DDR 2nd로의 디스크 체인지
  8002935A 1000

컬드셉트 익스팬션(Culdcept Expansion)

- 마력치
  8005D640 XXXX
- 카드 전부
  3006EEE1 0009
  8006EEE2 0909
- +2A
  8006F046 0909
  3006F048 0009 까지
- 갤러리 전부
  8006EEB8 FFFF
  8006EEBA FFFF
  8006EEBC 80FF
- 전면 클리어 끝내기
  8006EEA0 0001

PLAYSTATION ACTION REPLAY CODE

곰됴이님 안녕하세요? 성민입당… 요즘 뭐하고 계신지여? 프론트미션 서드하고 계시겠죠… 다 클리어하셨는지 궁금해지네요. 아 저는 곰됴이님 덕분에 답변을 충고로 삼아 열심히 한 결과 실력이 향상되었습니다. '항상 침착하게 거리를 맞춰라.' 정말 명언이군요.
덕분에 저희 동네 오락실에선 제가 DOA2의 한자리를 차지하며(윽, 너무 오버인가?) 뭐…그렇게…있죠…. 헤헤헤.
그래도 지금까지 7월호 파워를 본 후부터는 65승 21패를 할 정도까지 왔다구요. 뭐 같은 사람이 여러번 져준 기억이 있긴 해도… 예전에 비하면 무지 발전했죠.
이젠 철권 TT에 도전할 생각입니다(예전에 뒤통수치고 도망가는 쓰레기 같은 인간을 주인 아저씨가 잡았거든요. 저희 오락실 주인 아저씨는 젊은 사나이입니당…한… 나이가 21~22 정도 되 보이는데… 그 주인 아저씨가 철권하고 있는데… 뒤통수를 때리고 도망갔다더군요. 그래서 잡았다고 하는데… 얼굴 좀 봤으면….
한 게임에 집착하면 어른이 될 수 없다고(기종인가? 어쨌든!!) 사미님이 직접 이야기해 주셨거든요. 이렇게 되면 용돈이 문제지만… 철권 TT는 저의 친구들에게도 인기가 많은 편이라서 제가 그걸 잘하면 친구들이 부러워하겠죠…헤헤…(꿈도 야무져… 나는…) 근데 어찌 된 건지 제 친구들 중에서 DOA2를 하는 사람은 딱 2명…(저 포함해서). 이 친구도 제가 꼬셔서 재미붙인 거고…. 그리고 DOA2를 아는 사람은 찾아보기 힘들더군요. 얼른 제 친구들도 DOA2에 재미 붙였으면 좋겠습다…. 철권 TT의 복수를 위해….

"한 게임에 집착하면 어른이 될 수 없다."
사미가 그렇게 멋진 말을 했단 말입니까? 음… 이해가 가는군요. 사미는 미소녀게임만 안다고 생각하시는 분들이 있을지 모르겠는데, 대전격투도 굉장히 잘합니다. 특히 그가 뛰어난 점이라면 용서가 없다는 것입니다. 버파를 할 때 '에이~ 좀 봐줘~.' 라고 애교를 피워도 그는 피도 눈물도 없이 냉철하게 카게로 고연락 후 철저하게 밀어냅니다. 특히 자신이 꼭 이겨야겠다는 판에서는 지하철 스테이지 선택 후 세 번의 고연락으로 게임을 마무리 짓습니다. 전 버파 시작한지 얼마 되지도 않았는데 봐주는 것이고 뭐고 없더군요. 흑… 철권할 때 두고보자….
근데 도대체 '뒤통수쳐맨'은 왜 뒤통수를 치고 가는 것일까요? 전혀 이해가 가지 않는데…. 혹시 철권하는 사람에게 크게 혼난 적이라도 있는 것이 아닐까요? 뭔가 마음속에 진 응어리가 그를 철권하는 사람만 보면 무의식 적으로 뒤통수를 치도록 만드는 것이 아닐까요? 여하튼 불쌍한 사람….
사실 DOA2는 좀 어려운 것 같더군요. 1탄 하던 실력으로 해보려는데 많이 바뀌어서…. PS2를 아직 못샀는데 사거든 열심히 연습해봐야겠습니다(아참 사미는 DOA2도 잘해요 -_-).
여기서 DOA2 고수 소년 X의 한마디.
성민님은 대단히 멋진 취미를 가지고 계시군요. 글쎄, 왜 친구들은 DOA2를 좋아하지 않을까요. 카스미의 복제신을 보여주는 것도 좋은 방법이겠지만…, 역시 DOA2는 그 게임성으로 인정받지 않으면 안되겠죠. 저 역시 DOA2에 많은 시간과 정열을 퍼붓고 있습니다. 모 통신의 DOA소모임을 찾아 여러 사람들과 배틀을 즐기기도 하고… 하지만, 역시 버추어파이터나 철권 유저에 비해 DOA2 유저는 층이 얇아 안타깝습니다. 각종 음악 게임에 밀려 대전액션이 설자리가 좁아진 분위기에 더하여, 기판이 널리 퍼지지 않은 것이 화근이라고 생각하고 있습니다만…, 일본 내수용 DOA2가 발매되면 상황이 조금쯤은 호전되지 않을까 합니다. 한 가지, 친구들에게 DOA2를 권할 때는 절대 젠으로 플레이하지 마세요. 쓰는 쪽에서는 가장 재미있는 캐릭터지만, 당하는 쪽에서는 불구대천의 원수로 보일 테니까요. 덧붙이길, 예전에 철권을 플레이하고 있던 건실한 청년의 뒤통수를 때리고 도망가다 잡혀서 혼난 기억이 있는데… 그 뒤통수쳐맨이라는 사람, 심히 동질감을 느끼는군요.

저는 일본에서 살다온 스퀄이라고 합니다(독자: 네가 왜 스퀄이야!).
이번 처음으로 우리나라 게임잡지를 보고 메일을 보내내요. 일본에 있을 때부터 편지 보내기란 해본적은 없는데 이렇게 한국 게임잡지사분께 보내니 좀 쑥스럽군요^^;
자 본문으로 들어가서 저는 매일 진짜 슬픕니다. 일본에 있을 때부터 저는 플스, 닌텐도64, 슈퍼패미컴, 미니컴보이 등등, 모든 오락기의 게임들을 마음대로 정품으로 하고 있었는데요…. 우리나라에 와서부터 경쟁이 딸려 정품 구하기가 힘들어졌습니다…너무 억울합니다….곰됴이님은 제 마음을 이해해주시겠죠..? 거기다가 이제 발매된 플스2, 드캐도 사기 힘들답니다…. 아아…드캐는 못사도 플스2는….

정품… 구하기 힘들죠. 우리나라에서는…. 또 이제 게임시장이 개방되면 정식으로 정품 게임들이 수입될텐데…. 그러면 또 게임 내용이 삭제되어 나오지 않을까 걱정되기도 합니다. 이래저래 고민이군요. 개방 안되니 게임 구하기 힘들고, 개방되면 게임 내용이 바뀌어 출시될까봐 싫고….
왜 미국 노래는 보컬이 나와도 되는데 일본어는 나오면 안 되는 것일까요? 그렇다면 고등학교에서 일본어를 가르쳐도 안 되는 것 아닐까요? 「드럼매니아」의 일본어 보컬 곡들은 잘려서 나오지 않는 것을 보면 정말 게이머들은 슬플 뿐입니다. 게다가 지금은 괜찮지만 몇년간 출시된 아케이드 격투게임의 일본어 대사들이 전부 잘렸었죠. 벙어리 코가 불쌍. 후우…. 그나마 이젠 더이상 격투게임 캐릭터들이 벙어리가 아니니 다행입니다.
걱정되는 것이라면, 얼마전 신촌에서 드럼매니아 세컨드 인컴 테스트가 있었는데, 꽤 시간이 지났는데도 드럼매니아 세컨드가 정식으로 풀리지 않고 있습니다. 아마도 일본 보컬때문에 그런 것이 아닌가 생각되는데…. 드럼매니아 세컨드에는 일본 보컬 곡들이 좋은 것이 많이 들어가 있는데 그것들이 전부 잘려나간다면… 드럼매니아는 더 이상 할 가치가 없는 게임이 되어버릴지도…(물론 나머지 곡들도 좋은 것이 많지만 게임할 때마다 열받을 것 아닙니까…"왜 '이런저런' 곡은 없어!!!" 라든지…).

안녕하세요 곰됴이님. 저는 게임을 남자보다 좋아하는 게임소녀랍니다. 왠지 저와 비슷할 것만 같은 필자님이 있더군요. 그래서 그 분을 따라 필명은 위와 같이. 드림캐스트판 DOA2를 구입한 이후에는 드캐 사랑이 4배가 되었죠. 후후…. 게임파워는 나름대로 애독하고 있습니다. 챔프 시절부터 쭈욱 봐왔죠. 원래 이런 사연은 잘 보내지 않지만… 담당이신 곰됴이 기자님이 너무 귀여워서 펜을 들지 않을 수 없네요. *^^*
요즘은 미소녀게임을 플레이하면서 게임 속의 그녀들처럼 예뻐지려고 노력하고 있어요. 대체 그녀들은 어떻게 그렇게 예쁜 걸까요. 예쁜 세일러복을 입은 모습이란… 까악 〉〈 어째서 현실의 우리들은 같은 교복을 입어도 그렇지 못한 것인지 에휴. 사실은 일부러 교복 스커트도 짧게 개조했지만, 역시 이것은 아니더군요. 카스미나 아야네처럼 예뻐질 수 있다면 짧은 치마가 바람에 휘날려도 좋다는 비장한 각오였는데…. ㅠ.ㅠ
파워의 기자나 필자님들은 어떤 분들일지 궁금하네요. 한 번쯤 놀러가 보고 싶은데, 괜찮을까요? 다들 귀여우실 것 같아요. 에헤헤*^^* 사미님도 예쁘게 생겼을 것 갈구, 원고마스터K님은 왠지 나이스 미들 게다가 떠돌이님은 꼬집어주고 싶을 것 갈구 끝내 얼굴을 드러내지 않는 소년X님 정말 궁금하네요. 놀러가면 다들 숨지 말고 꼭 얼굴 보여주세요. 그럼 늘 건강하시구요, 더불어 항상 즐거운 일만 생기길.

헤에, 제가 좀 팬클럽이 있죠(…). 돌날라온다~ 'そこか!' 각설하고, 요즘 남자보다 게임을 좋아하고 잘하는 여성 게이머가 늘어나고 있다던데 소녀 NEX양도 그런 분이신가 보군요. 여성이라고 게임을 못한다고 생각하는 남성들이 많은데, 제가 아는 여자분들 중에도 철권이나 버파 같은 게임을 웬만한 남자보다 잘하는 분들이 꽤 있습니다. '여자는 남자보다 게임을 못한다' 라고 단정짓는 잘못된 인식 남자들의 고정관념을 깰 수 있는 게이머가 되시길 바랍니다.
언제 게임파워 「파워게이머를 찾아라」코너에 한번 와보시는 것은 어떨까요? 괴수 퇴치 게임은 지정 게임 + 근처에 아무거나 집히는 게임 + 독자분이 갖고 오시는 게임으로 되어있으니 어떤 특정한 게임에 대한 실력보다는 전체적인 게임센스가 중요할 것입니다. 이번 괴수퇴치 때도 사나이 울프가 군대간 이후로 버추어 파이터3 최고수였던 Dr. M이 괴수로 내정되어있었지만 Dr. M이 출장간 사이에 슬그머니 등장한 괴수 때문에 좀 혼전이 벌어지기도 했습니다. 결국 겨우 겨우 이기긴 했지만….
그런데, 게임파워 오지마세요-_-(어째 바로 앞 글이랑 반대되는 내용이…). 글만 보고 상상해버리면 좀 다치십니다…. 이번에 나침반에 드디어 소년 X의 일러스트가 나가니 소년 X의 모습은 그걸로 상상해주시길. 정말 일러스트와 실제가 똑같습니다(헤어스타일이). 뭐, 그냥 아부를 하신 것으로 생각하겠습니다…(사실 전 귀여워요!!!…악 돌 날라온다.).

사연은 「서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 신플스투시대」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. E-mail 사용자는 「kazer@powerzine.com」로 보내주세요. E-mail의 경우 손수 답장이 갈 가능성이 높습니다. 그러나, 저는 손으로 써 보내 주신 분들이 더 좋습니다. 정성이 들어가 있잖아요.
특히 러브레터♡는 더 좋아요.

드림캐스트 팬이라면 알아야 할
나오미 기판에서 드림캐스트로 이식된 작품들...

[문학준 기자]

게임명	제작사	제작년월	비 고
더 하우스 오브 더 데드 2	세가	98년 11월	
파워 스톤	캡콤	99년 2월	
크레이지 택시	세가	99년 2월	
좀비 리벤지	세가	99년 3월	
자이언트 그램 -전일본 프로레슬링 2-	세가	99년 5월	
버추어 스트라이커 2 ver.2000	세가	99년 7월	
F355챌린지	세가	99년 7월	2000년 8월 3일 발매 예정
아웃 트리거	세가	99년 11월	발매 예정
세가 테트리스	세가	99년 11월	발매 예정
뿌요뿌요다!	컴파일	99년 12월	
삼바 데 아미고	세가	99년 12월	
더 타이핑 오브 더 데드	세가	2000년 1월	
스폰	캡콤	2000년 1월	발매 예정
데드 오어 얼라이브 2 밀레니엄	테크모	2000년 1월	미국용 드림캐스트로 발매
에이틴휠러	세가	2000년 1월	
마벨 vs 캡콤 2	캡콤	2000년 3월	
파워 스톤 2	캡콤	2000년 4월	
전일본 프로레슬링 투혼열전 4	남코	2000년 4월	
전뇌전기 버추어온 오라토리오 탠그램 Ver. 5.66	세가	2000년 6월	비주얼 메모리만 사용가능

나오미로 나온 게임 중 약 60%가 드림캐스트로 이식되었습니다. 현재 발매된 드림캐스트 소프트를 보면 아케이드는 최강이지만 RPG나 시뮬레이션에서는 다른 게임기에 비해 약해 보입니다. 보다 다양한 장르의 게임이 나왔으면 좋겠습니다.

60,900원(현 환율 100엔 = 1050원)으로 페라리를 구입할 수 있습니다…

F355 챌린지

■ 제작사 세가
■ 장르 레이싱
■ 발매일 8월 3일
■ 발매가 5,800엔

화려한 그래픽과 획기적인 조작감으로 인기를 끌었던 「버추어 파이터」의 프로듀서 스즈키 유. 이번에는 스포츠카로 유명한 페라리의 전폭적인 지원을 받으며 본격 레이서 양성 게임인 「F355 챌린지」를 제작하고 있다. 스포츠카라면 죽더라도 벌떡 일어날 사나이, 혹은 멋진 스포츠카로 남자를 헌팅하고 싶어하는 야타女라면 이 게임을 구입하여 대리 만족을 느끼면 어떨까?

「F355 챌린지」는 레이싱 드라이버를 지향하는 레이서 지망생에게 완벽한 코스의 분석과 운전기술을 단기간에 습득할 수 있도록 도와주는 레이싱 게임이다.

DC용에서는 아케이드용의 모든 것을 완변하게 이식하며, 수많은 오리지널 모드도 추가된다. 이번 달에는 DC용에 새롭게 추가되는 모드를 중심으로 소개하겠다.

DC판의 오리지널 모드

챔피온 쉽(CHAMPIONSHIP)

챔피온 쉽 모드는 모두 6개의 코스를 달려 순위에 맞는 드라이버 포인트를 획득하여 종합 순위에서 1등을 쟁취하는 것이 목적이다. 코스의 순서는 다음과 같으며 모테기 레이스를 시작으로 롱비치 레이스에서 마지막 경주를 달린다. 스즈카의 경우는 숏 코스와 롱 코스를 별개의 코스로 사용한다.

▲ 코스의 재현 능력은 매우 뛰어난 게임

▲ 리플레이 화면도 놀라운 화질을 보여준다

3가지 게임 모드

아케이드용 「F355 챌린지」에서는 레이스 모드 이외에도 트레이닝 모드, 프리 주행 모드등 총 3가지 모드가 존재한다. 드림캐스트용에서도 이 3가지 모드가 그대로 채용된다.

트레이닝 모드

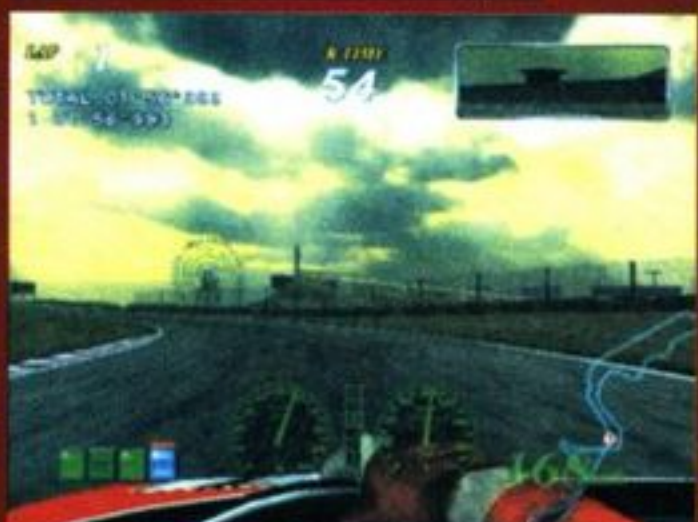
기초적인 드라이빙 테크닉을 익히는 모드이다. 이 게임은 프로 드라이버를 양성한다는 컨셉하에 만들어진 게임이기에 초보자가 접근하기에는 어려움이 많아서 트레이닝 모드는 반드시 거쳐가야 한다.

◀ 트레이닝 모드에서는 컴퓨터가 적절한 지시를 내려주니 편안하게 운전할 수 있다

▲ 이렇게 감속해야할 지점에서는 'BREAK' 표시가 나온다

프리 주행

서킷을 자유롭게 주행할 수 있는 모드이다. 그러나 제한 시간이 있기 때문에 무한정으로 달릴 수만은 없다. 혼자서 주행을 하므로 코스를 익히기 위한 모드라고 할 수 있다.

◀ 프리 주행의 스타트는 보통 120~160km/h로 시작한다

▲ 트레이닝 모드와는 달리 경고 표시가 나오지 않는다

레이스

컴퓨터가 조종하는 7대의 차량을 상대로 레이스를 즐기는 모드. 예선은 없으며 플레이어의 차량은 꼴찌인 8위 자리에서 스타트한다. 상대 차량의 개성이 강하고 강렬하게 부딪혀 오기 때문에 코너를 돌 때에는 매우 까다로운 상황이 벌어진다. 이 모드에서 3위 이상 입상하면 엔딩을 볼 수 있다.

◀ 8위 자리에서 출발하는 레이스 모드

▲ 코너에서는 컴퓨터의 차량과 부딪히지 않도록 주의할 것

■PS독자코너 심플스 시대 후속탄

신·플·스·투(2)·시·대

행복의 나라에 어서 오세요

행복의 나라에 어서 오세요. 이곳은 여러분 모두가 행복할 수 있는 곳입니다. 인생은 즐기며 살 때 행복합니다. 주어진 모든 상황을 즐기세요. 어렵고 힘든 일이 닥쳐와도 그 상황을 즐기세요. 그러면 곧 행복해질 것입니다.

찌부둥하니 덥기도 합니다. 제가 워낙 더위를 많이 타는지라…, 지난 달에도 덥다고 난리쳤던 것 같은데 이젠 정말 여름이군요. 휴…, 작년 여름엔 DDR로 더운줄 모르고(아니, 땀을 너무 많이 흘려서 땀 흘린 상태로 젖어 다니는 것에 대해 너무 익숙해서) 지냈는데, 요즘은 DDR하러 가도 너무 잘하는 사람들이 많아서(전 SSR 발바닥 7~8개가 한계입니다) 하기가 창피하고, 펌프는 너무 시작이 늦었는지 굉장히 어렵군요.

하지만 이번 달은 역시 「슈퍼로봇대전 알파」의 달! 이미 나온지 꽤 되어서 매뉴얼 없이 클리어한 독자분들도 꽤 있으리라 생각합니다. 저는 일찌기 수퍼계를 클리어한 후 리얼계 플레이 도중 마감에 접어들어서 괴롭게도 플레이를 하지 못하고 있습니다. 흑, 이제 거의 마지막인데….

제가 생각하는 알파의 강점은 뭐니뭐니 해도 아기자기 잘도 움직이는 로봇들의 움직임이겠죠. 베어내기의 표현 같은 것이 전작과 똑같아서 약간 맘에 안 드는 점은 있지만…, 윙키가 만들지 않은 로봇대전이 이 정도의 퀄리티라는 것이 무척 마음에 듭니다. 로봇대전 골수팬들은 난이도가 쉬워졌다고 불평하지만…, 이제 시리즈화되면 매니아들의 마음에도 흡족한 난이도로 등장하게 되겠죠. 이번에 공략필자들을 괴롭혀서 완벽 공략을 하려고 했는데 숨겨진 요소들과 숙련도 때문에 좀 힘들군요. 그래도 거의 모든 것을 알아냈다고 자부하니…, 알파를 좋아하시는 분들에게 별책부록 공략왕이 많은 도움이 되었으면 하는군요.

곰됴이가 현재 사고 싶은 Goods

1. Z 건담 Perfect Grade! 그런데, 조립할 수 있을지 의문…
2. 짐 쿠엘. 조연도 안되는 엑스트라 메카닉이지만 멋있어서

윤근식/ E-mail

아마도 아직까지 그곳에서는 로봇대전이 돌아가고 있겠죠?
전 아직도 초반에서 버벅거리고 있습니다. 한 19화 정도 갔나? 물론 제가 질질 끈다거나 하지는 않지만…전투애니메이션을 무조건 on 해두고 플레이하고…부모님 땜에 하루에 30-40 분 이상 하기가 무지 어려워서…(어떤 날은 하지도 못해요.. T_T).
곰됴이님의 캐릭터는 어떻게 설정을? 한번 듣고 싶군요^^. 전 무조건 리얼계!! 슈퍼계도 1화는 클리어 해놓고 저장을 해놓았는데…그 말도 안되는 내용이…(갑자기 로봇이 부른다?…난 짜증나서 애인을 찾는다를 선택…^^;;)
음…. 나도 한번 그림을 그려서 보내볼까 하다가… 큰 문제에 봉착. 바로 우표값…. 순전히 귀찮아서지만 그 돈이면…오락실에서 신나게…^^;; 그래서 지금 친구녀석에게(학교신문기자거든요…) 부탁해서 그림 스캔해달라고 부탁하고 있는데…좀 쌓인 것이 많아서…라기보다는 인맥이 약해서^^;;
…웅하하…이멜이 넘 썰렁하다~ 멜 친구 구합니다~ 주소는 ta-chen-sa@hanmail.net 답장은 100%!!(좀 늦을 수는 있겠지만^^;;) 취향은 게임 & 애니…특히 건담에 미쳐있고…RPG광입니다~(반드시 실어 주실 거라고 믿습니다^^).
뭐 또 헛소리가 이렇게 늘어났군요~. 뭐 몸 건강히 잘 지내시기를~.
추신: 이번에 액플코드의 로봇대전쪽을 보니…네오그랑존이 없던데…안나오나요? 그랑벨, 잠지드, 갓데스도 그렇고…

…전 디폴트(표준) 캐릭터로 만들었는데요…. 그냥 생각하기 귀찮아서…. 게다가 전 리얼계를 좋아하는데 제 생일 입력하면 슈퍼계에 어울리는 정신커맨드가 나오더군요…(철벽, 필중…). 음냐. 지금 두번째 플레이에 55화 진행중입니다. 처음은 슈퍼계, 두번째는 리얼계로 하고 있죠. 안 가본 루트로 진행중입니다. 적어도 3번은 플레이 해봐야겠더군요. 네오 그랑존 등 사이버스터 계열 기체들은 사이바스타, 그랑존, 발시오네 R 밖에 나오지 않습니다. 그래도 발시오네 R 얻으면 만족하실겁니다… 정말 이건 꼭 전투를 ON해서 보셔야 할 것이죠…. 네오그랑존 나온다는 이야기도 많던데, 이번 알파 스토리는 DC의 초반 같다는 생각이 들더군요. 그랑존도 축퇴포가 '시작형 축퇴포' 더군요.
앗, E-mail주소의 이름이 ta-chen-sa군요. 타천사? 이번에 천사 특집 기획기사가 나갔는데 다음달은 아마도 타천사 특집이 될 듯 싶습니다. 혹시 게임에 나오는 타천사에 대해 아시는 것 있으면 메일/편지 보내주세요.

최성수 / E-mail

요즘 저에게 아주 행복하고 축복 받은 일이 생겼습니다. ^^ 궁금하시죠?? 그건 바로 채팅에서 girl friend를 갖게(?) 된 것입니다!!
저에게는 태어나서 처음인 일이라 기분이 아주 좋습니다. 비록, 만나기나 전화는 안 해도 멜을 주고받으며 하루하루를 재미있게 보내고 있습니다. 형님도 여자 친구 아니 애인이 있으신가요? 당연히 있으시겠죠!! 곰됴이 형님, 저와 저니님(채팅 대화명)을 축하해주세요~
그리고 저번에 제 사연이 실려서 기분이 아주 좋았었습니다! 약간 당황한 일이 생기긴 해도요…(친구에게 욕좀 먹었음). 요번에는 당황한 일이 안 생겼으면 좋겠네요^^;

축하드립니다. 채팅 친구가 생기셨군요. 뭐 아직 채팅친구라니 행복하게 살라든지…, 검은 머리 파뿌리 되도록 살라는 말은 못 해드리겠고, 저니님과 좋은 관계 유지하며 재미있게 지내시기를…. 저는 이제 채팅친구고 뭐고 그냥 결혼 상대자나 잡아야 할 나이가 되어버린 것 같아요…. 좋은 시절 다 지나가고…. T_T 슬슬 친구들은 결혼한다고 청첩장 보내오고… 아흑. 전 이렇게 늙는 것일까요? 어디 아는 예쁜 누나라도 있으면 소개시켜주세요 오오오오~.
PS : 그런데, 당황한 사연이란 뭘까요…? 궁금하군요. 게임파워에 사연이 나오면 안될 일이라도?

차상우 / E-mail

안녕하세요. 신 플스투시대에 처음 문을 두드리는 차상우라 합니다. 반갑습니다그려~허허. 항상 그냥 읽어보기만 하다가 이렇게 직접 쓸려니 새롭구만요.
요즘엔 슈퍼로봇대전 알파 땜에 잠을 못 이루고 있답니다. 이놈이 잠을 자게 해야죠. 그래서 다음날은 완전 녹초가 되버린다니까요. 곰됴이님도 그러시겠죠? 아닌가? 어쨌든 재밌는 게임임에는 틀림이 없지 않을까요? 지금 누군가가 공략하고 계실텐데 화이팅입니다요(잘 하세요!).
화제 전환해서~저는 지금 대학생인데 주변에 게임을 좋아하는 애들이 드물군요. 정말 서글픈 일입니다. 학교에서 쉬는 시간에 게임책을 보고 있노라면 사람들이 한마디씩 던지고 가더군요. "야! 이거 보면 밥이나오냐?", "이런걸 보는 사람은 이해가 안돼!", "돈 아깝다 임마!"등등 말도 안돼는 말만 해요. 칫, 할말 없다 이 사람들아! 게임 좋아하는 친구를 만났으면 좋겠네요.
PS: 곰됴이님은 곰을 좋아하시나? 아니면 곰을 닮아서…^^;

▲ 이것은 통신에서 알게된 하크라는 동생이 보내 준 그림입니다. 바로 이 친구가 곰됴이란 별명을 지어줬지요. 행복의 나라, 곰됴이라고…. 왼쪽은 곰됴이 하크, 오른쪽은 곰됴이….

으음 -_- 암담한 현실…. 그 친구들은 스타크래프트도 안하나요? 제가 작년에 4학년일때 (올해 졸업했지요) 친구들 모두 스타 하느라고…(나이가 20대 후반인데도) 정신없었는데…. 그 친구들은 다른 취미도 없답니까? 취미 없이 살면 생활에 무슨 활력소가 있겠습니까…. 술 마시고, 여자친구 만나는데 수십만원 쓰는건 아무렇지도 않고, 게임에 돈 쓰는 건 아까운지….
게임 좋아하는 친구 만나려면 각종 통신망의 동호회를 활용하는 것이 좋겠죠. 하이텔, 나우누리, 천리안… 게다가 요즘은 웹(Web) 기반의 포탈 사이트 가면 게임 관련 동호회가 많지요…. 그런 곳에 게임관련 동호회를 활용하시면 게임을 좋아하는 친구들을 많이 만나실 수 있을겁니다. 저도 그런 곳에서 많은 친구들을 만났고, 그 친구들 중에서 마음이 통하는 사람들도 많이 만났습니다. 상우님도 동호회 등에서 마음이 맞는 친구들을 찾아보세요. 분명히 좋은 결과를 얻을 수 있을겁니다.
알파 공략, 필자들이 좀 고생했습니다…. 나흘간 회사에서 좀비 생활들을 하더군요(물론 그 전에도 공략을 한 것이지만 원고 마감이 촉박해서 4일간 밤샘). 한 친구는 잠시 눈 붙이는 것을 밥 먹으러 가자고 깨웠더니 비틀비틀… 일어서질 못하더군요. 그만큼 잘 공략하려고 노력했는데… 부족한 것이 없을까 아직도 걱정되는군요.
PS: 곰도 좋아하고, 닮기도 했습니다….

이왕재/ 부산시 동래구 온천3동

안녕하세요! 곰됴이님! 우선 신플스투시대를 담당하게 되신 걸 축하드립니다. 그런데 파워에 묻고 싶은 게 하나 있습니다. 왜 이렇게 자주 각 코너의 담당자들이 바뀌는지 모르겠군요. 혹시 사규에 이런 규칙이라도 있는 건 아닌지? '각 코너의 담당자는 6개월 이상 장기집권할 수 없다. 이를 어기고 장기집권 하는 자는 쿠데타에 의해 감금 및 고문을 당한다. 회사는 이에 대해 전적으로 책임지지 않는다' 라는 등의…, 물론 곰됴이님이 신플스투시대를 맡으신 것에 대해 불만이 있어서 하는 말은 절대 아닙니다. 단지 파워를 구독하는 독자로써 너무 혼란스러워서…. (가뜩이나 치매증상까지 오는데…)
(중략)
얼마 전 아니 몇달전 DDR장판을 하나 샀습니다. 웅장한 포부를 갖고 물론 지금도 리듬게임이 인기를 누리고 있지만 그래도 지금보다 훨씬 더 많이 호황을 누리던 때, 오락실 입구 앞쪽으로 언제나 DDR 위에서 방방 뜨던 형님, 누나들을 보려고 갤러리들 사이를 비집고 들어가 부러운 눈으로 그들을 바라봤습니다. 내가 10년만 더 늙었어도 저 형, 누나들처럼 모든 갤러리의 시선과 부러움을 받을 수 있었을 텐데 라는 생각으로 말이죠. 그러던 어느 날 '그래! 결정했어! DDR장판을 사서 집구석에서 열심히 연습해서 그 부러움을 현실로 만드는 거야!'
'생각한대로 행하라' 라는 우리집 옆집의 가훈에 힘입어 당장 장판과 소프트 2장을 구입하여 지리산으로 입산, DDR에 정진하였습니다. 하지만 남들은 한발로도 끝낼 수 있다고 표시되는 발바닥 하나짜리에서도 혈압이 178을 웃돌며 고혈압으로 세상 하직하는 줄 알았습니다. 다리는 마구마구 꼬이고 화살표는 시속 183km/h로 올라가고…. 전 좀더 오래 살고 싶었기에 포기할 수밖에 없었습니다. 하지만 사나이가 칼을 뽑아든 이상 그냥 물러설 수는 없었습니다. '장판으로 안되면 패드로라도 하자!' 라는 신념하에 다시 정진, 오늘날 남들은 발바닥이 12씩이나 있어야 할 수 있다는 것을 전 손두개만으로 가볍게 깹니다.
(후략)

담당자가 자주 바뀌는 이유는 '비 · 밀♡' 입니다. 훗훗훗….
DDR이라… 저도 처음에는 정말 발바닥 3개짜리 버터플라이를 못 깨서 집에서 컴퓨터 에뮬로 DDR 돌려놓고 맨바닥에서 뛰면서 연습했었죠. 휴우… 그러나! 지금은 뭐 SSR을 기본으로 하고 있습니다. 손으로? 전 물론 손으로도 다 깹니다…(발로 할 수 있으니 손으로는 기본).
이왕재 독자에게 제가 전해드리는 DDR을 잘하는 비결! 그저 열심히 노력하는 것뿐입니다. 조금 뛰고 힘들다고 포기하면 될 리가 없습니다(실제로 전 운동신경 무척 둔합니다). 그저 열심히…. 땀 좀 흘리고 다리 후들거리면 어떻습니까? 그것이 바로 젊음의 특권입니다. DDR 말고도 세상 모든 일이 그렇죠. 열심히 하면 됩니다. 자신이 소질이 없다고 생각해도…. 세상에 돈으로 안되는 일이 어디 있습니까!!!(…이건 아닌가?)

최경국 / E-mail

제가 심각한 이야기를 상담을 위해서 메일을 드립니다….
저는 고1입니다… 이제 저의 적성을 생각해볼때가 온 것이져….
전 옛날부터 게임에 대한걸 일하고 싶었습니다…. 그래서 지금부터 열심히 공부하고 있습니다. 제가 하고 싶은 일은 바로 게임 시나리오작가입니다. 그림은 잘 못그리기 땜에 옛날부터 글을 잘 썼던 점을 살려서 어렵게 결정했지여. 그래서 지금부터 전 이렇게 계획을 짜고 있습니다.
우선 전 컴터를 공부하고 있습니다… 원래 컴맹은 아니지만 그래두 이쪽 방면을 공부 중이구여… 둘째는 제가 판타지소설을 엄청나게 읽고 있습니다… 게임이 환상세계를 그리고 있으니까 역시 이방법도 좋겠다구 생각한거져. 그래서 지금 읽고있는 책은 「성검전설 -내 이름은 요타-」 입니다…. 잼있더군요. ^^ 그리고 마지막 세번째는 일본어를 공부중입니다. 제가 대학에 진학하고 군대를 제대한 후 일본으로 유학을 갈 껍니다.
부모님도 긍정적인 반응을 보여주셨구, 제가 일본친구두 있는지라…. 괜찮은 계획인가여? 아니면 일본어만 엄청 공부해서 게임파워에서 일해볼 생각두 있습니다. ^^

허허, 저도 중학교때까지만 해도 만화가가 꿈이었는데, 중3때였나 중2때였나 YS란 MSX용 RPG게임을 보고 희망 급전환… 게임계에 몸을 담기로 한지 어언 10년(…10년 넘었군요)…. 일단은 현실적으로 게임 업체에 쉽게 몸을 담을 수 있는 방법을 알려드린다면, 대학 공부를 프로그래밍을 배울 수 있는 곳을 선택하실 것을 권해드립니다. 요즘 게임업체에서 입을 모아 하는 말은 '프로그래밍'을 할 수 있는 사람이 없다는 것입니다. 다들 컴퓨터 한다는 사람들이 인터넷쪽만 공부해서 인터넷 관련의 일 하는 사람은 많이 늘어났지만, 정작 C나 어셈블리 등의 프로그래밍이 가능한 사람은 무지 줄었다는 이야기지요. 그리고 최경국님이 시나리오 작가를 꿈꾼다고는 하지만, 전문적인 게임 시나리오 작가는 사실 그냥 기존의 소설가를 써도 됩니다. 그런 분들이 정말 이야기를 맛나게 꾸미길 잘하죠. 정말 시나리오 작가가 되려한다면 국어국문학과 같은 곳을 나와서 전문적인 소설을 쓰시는 것도 좋습니다. 그러나 프로그래머나 시나리오 작가는 게임을 만드는데 조력을 하는 사람일 뿐 입니다. 진짜로 게임을 만드는 사람은 '기획자' 입니다. 자신이 원하는 게임을 만들려면 기획자가 되어야 하죠. 기획자에게 필요한 것이라면 게임에 대해 참신한 아이디어를 갖고 있고, 여러 게임을 많이 해보는 것도 중요하지만 정말로 필요한 것은 리더쉽입니다. 자신이 기획한 게임을 만드는 다른 크리에이터들을 통솔하며 그들에게 자신이 기획한 게임은 어떤 것이다라는 것을 정확히 이해시키면서 자신을 믿고 따르게 만드는 것이 기획자에게 요구되는 능력입니다.
자, 어떤 것을 선택하시겠어요?
저는 일단 프로그래밍을 공부한 후, 게임업체에서 몸담고 일해보시길 권합니다(군대를 아예 게임 관련 방위산업체로 빠지는 것도 좋습니다). 게임업체에서 일하게 되면 일단 게임 제작이 어떻게 돌아가는지 알게 되어서 미래에 큰 도움이 될 수 있을 것입니다. 또, 국내 게임제작업체 기획자의 대부분은 프로그래머로 시작하기도 하죠. 물론 자신이 기획자로 부족하다고 생각하는 경력있는 프로그래머는 회사를 만들 때 참신한 아이디어를 지닌 기획자를 발굴하기도 하지만…. 기획자는 기본적으로 프로그래밍에 대해 어느 정도는 알고 있어야 합니다. 어떤 것이 게임제작 가능하고 불가능한지를 알아야 하기 때문이지요. 그냥 기획자만으로 성공을 바라신다면, 그만큼 참신한 아이디어를 많이 갖고 있어야 합니다. 공부를 많이 하고, 게임도 많이 해보시고('한 게임'을 많이 하라는 이야기 아닌 것 아시죠?), 게임만 하지 말고 다른 세상일도 많이 접해보시는 것이 좋습니다. 한마디로 귀와 눈을 세상에 크게 열어놓으세요. 그리고 고정관념을 버리세요.

챔피언십의 코스 순서

제1전 모테기 → 제2전 스즈카 東 코스 → 제3전 몬자 → 제4전 스고 → 제5전 스즈카 → 롱고스 → 제6전 롱비치

등수별 드라이버 획득 포인트

1위 : 15pts		**5위 :** 6pts	
2위 : 12pts		**6위 :** 4pts	
3위 : 10pts		**7위 :** 1pts	
4위 : 8pts		**8위 :** 1pts	

싱글 플레이(SINGLE PLAY)

싱글 플레이는 아케이드용의 프리 주행과 동일하지만 큰 차이점이 있다. 바로 시간 제한이 없다는 것과 차량 세팅을 행할 수 있다는 것. 시간 제한이 없기 때문에 코스에서 이탈하여 많은 시간을 잃어 버렸다 하더라도 완주는 할 수 있다. 코스를 익히는 데에는 적합한 모드라 할 수 있다.

◀ 스트레스가 쌓인다면 스피드로 풀자!

▲ 반대로 달리면 폭주(爆走)~!가 아닌 역주(逆走)라는 글자가 나온다

버서스 플레이(VERSUS PLAY)

▲ 상, 하로 화면을 분할하여 대전 모드를 펼친다다

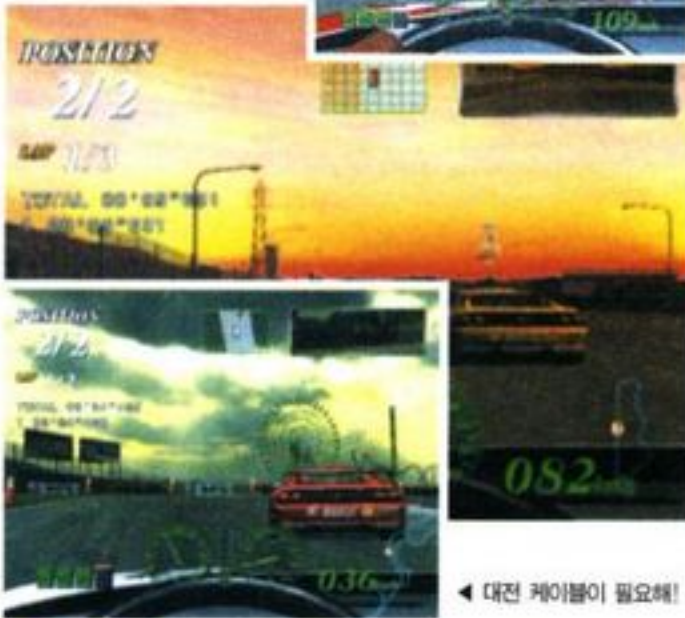
▲ 일정 시간 이상 벌어지면 GAME OVER

가정용 게임에서는 반드시 필요한 대전 모드인 버서스 모드. 「F355 챌린지」에서는 화면을 분할하여 2P 대전을 펼친다. 버서스 플레이 모드 안에도 두 가지 하위 모드가 존재한다. 첫 번째는 규정 회수를 돌아야 하는 버서스 레이스(VERSUS RACE)모드이며, 두번째는 2대의 차량이 일정 시간 이상으로 벌어지면 끝나는 타임 레그(TIME LAG) 모드이다.

케이블 버서스 플레이(CABLE VERSUS PLAY)

이 모드는 대전 케이블을 이용하여 2대의 드림캐스트를 이용한다. 버서스 플레이 모드와는 다르게 화면 분할이 일어나지 않으며, 아케이드용처럼 대전할 수 있는 특징을 지니고 있다. 상대의 움직임을 볼 수 없기 때문에 집중하여 레이스를 펼칠 수 있는 것도 장점이다. 이 모드에도 버서스 플레이처럼 버서스 레이스 모드와 타임 레그 모드, 두가지의 하위 모드가 있다.

▶ 케이블 버서스 플레이 모드의 특징은 풀화면으로 상황을 볼 수 있다는 점

▼ 화면을 변환하지 않아도 백밀러를 통해 뒤쪽 상황을 알 수 있다

◀ 대전 케이블이 필요해!

초급 초보자를 위한 레벨이 바로 초급 모드이다. 트랜스미션이 AT로 되어 있기 때문에 기어를 플레이어가 바꿀 필요가 없으며, 어시스트 기능도 모두 사용할 수 있다. 이 레벨에서만 IBS를 사용할 수 있기 때문에 블레이크를 잘 밟지 못한다면 상당히 유용한 모드라고 할 수 있다. 모든 어시스트를 OFF로 하면 트랜스미션만 AT인 프로급 난이도가 되어 버린다.

IBS : ON/ OFF	SC : ON/OFF
TC : ON/OFF	BS : ON/OFF

중급 트랜스미션은 세미오토로 장착되어 있으며 IBS 이외의 어시스트 기능을 사용할 수 있는 레벨이다. 세미오토 사양이기 때문에 플레이어가 직접 기어 변속을 해야 하지만, 어시스트를 모두 ON으로 하면 주행이 편해지기 때문에 스틱을 좋아하는 초보자에게 어울리는 모드이다.

IBS : 불가	SC : ON/OFF
TC : ON/OFF	ABS : ON/OFF

프로급 프로급은 'VERSUS PLAY'와 'CABLE VERSUS PLAY'에서만 선택할 수 있는 레벨이다. 트랜스미션과 어시스트 기능은 중급과 동일하며, 차량의 최고속도에 제한이 없는 특징이 있다. 비슷한 실력의 플레이어와 즐기기에는 매우 적합한 어시스트 모드라고 할 수 있다.

IBS : 불가	SC : ON/OFF
TC : ON/OFF	ABS : ON/OFF

어시스트 기능

▲ 아케이드용에서는 이런 스위치를 조작하여 기능을 사용한다

「F355 챌린지」는 매우 어려운 레이싱 시뮬레이션 게임 중에 하나지만 결코 초보자들을 버린 것은 아니다. 여기에서 소개하는 어시스트 기능을 사용하면 처음 핸들을 잡아보는 초보 레이서라도 쉽게 페라리를 몰 수 있다. 이 기능은 특정의 조작 컴퓨터를 조작하면 제어를 할 수 있으며, 주행중이라 하더라도 자유롭게 ON/OFF할 수 있다.

IBS : 인텔리전트 브레이크 시스템
자동적으로 브레이크를 걸어주는 장치로 코너를 돌기 전 과속을 방지하여 안전한 운전을 도와준다.

SC : 스테이빌러티 컨트롤
스테이빌러티 컨트롤은 플레이어의 차량이 노면의 수분이나 다른 차량과의 접촉으로 미끄러질 때 컴퓨터를 이용하여 자세를 잡아주는 기능을 한다.

TC : 트랙션 컨트롤
갑자기 액셀을 밟으면 휠 스핀 공회전이 걸리기 쉽다. 트랙션 컨트롤은 이것을 방지하는 어시스트 기능으로 보다 안정된 가속을 구현할 수 있다.

ABS : 안티 락 브레이크 시스템
브레이크를 일정 간격으로 밟아주는 시스템으로 안정된 감속을 구현할 수 있다. 보통의 브레이크 시스템보다 차량에 무리를 덜 주는 브레이크 시스템이 바로 ABS 시스템이다.

이제는 필드에서도 심심하지 않습니다

그랜디아 2

제작사	게임아츠
장르	RPG
발매일	8월 3일
발매가	미정

발매를 2개월 앞두고 밝혀진 「그랜디아 2」의 새로운 시스템들. 전투뿐만 아니라 필드 상에서도 플레이어의 흥미를 유발시키는 것이 대부분이다. 특히 눈여겨볼 항목은 컴퍼스와 아이콘 항목으로 게임을 원활하게 진행시키기 위해서는 이 두 요소를 잘 활용해야 한다

주인공이 여행하는 주요 무대는 마을을 비롯하여 동굴과 평원 등이 있다. 「그랜디아 2」에서 주의 깊게 살펴야 할 부분은 배경의 그래픽과 필드상에서 나오는 수많은 아이템과 몬스터, 그리고 아이콘이다. 나무 한 그루에 이르기까지 제작자의 정성을 엿볼 수 있는 세심함에 흠뻑 취해보는 건 어떨까?

그랜디아 2의 새로운 요소들

컴퍼스

▲ 목적지까지 헤매지 않고 이동할 수 있는 편리한 시스템

3D 공간을 완벽히 재현하기 위해서 시점이 자유 자재로 변하는 「그랜디아 2」. 그러나 이러한 형태의 게임에는 반드시 따라다니는 문제가 있다. 바로 플레이어가 캐릭터를 움직이는 동안 각도와 방향을 파악하기 힘들다는 점. 하지만 「그랜디아 2」는 이러한 문제를 해결하기 위해 컴퍼스를 채용하였다. 컴퍼스는 「그랜디아」에서도 선보였던 것이지만 이번에 더욱 개량되어 나온 것이다. 이것은 목적지를 임의로 설정하면 목적지의 방향을 알려 주며, 안에 들어 있는 녹색의 원은 목적지까지의 거리를 표시한다.

또한 동굴 내에서는 컴퍼스의 역할이 약간 변화한다. 그것은 목적지를 설정하는 항목의 윈도우에 네비게이션이 나타나며, 입구나 출구를 찾을 때 매우 편리한 역할을 한다.

아이콘

필드 상에는 다양한 몬스터가 살아 숨쉬고 있고 많은 보물도 여기저기 숨어 있다. 또한 자주 눈에 띄는 것이 5 종류의 아이콘으로 이 위에서 A버튼을 누르면 캐릭터는 특수한 행동을 하게 된다. 이것으로 바위 위나 사다리를 오르는 등 다양한 액션을 구사할 수 있다.

▲ 아이콘은 게임을 쉽게 진행하게 만드는 요소

액션 아이콘

바위를 움직이거나 레버를 작동시키는 등의 다양한 액션을 취할 수 있는 아이콘. 「그랜디아 2」에서 일어나는 이벤트도 이 액션 아이콘을 이용해야 생긴다.

▲ 액션 아이콘의 위치에서 A버튼을 누르니 바위를 밀 수 있었다!

오르락내리락 아이콘

사다리와 로프를 오르거나 내려갈 때 이용하는 아이콘으로 그 장소에서 다른 층으로 이동할 때 쓰인다. 탑이나 동굴에서 매우 중요한 아이콘이다.

▲ 사다리를 이용하여 아래위로 이동할 수 있다

가르침 아이콘

가르침 아이콘이 있는 장소에는 경험이 많은 캐릭터가 있어서 전투에서 이기는 법을 알려준다. 게임을 진행하다 보면 고도의 전투 테크닉이 필요할 경우가 있기 때문에 이 아이콘을 통해 전투를 확실하게 파악하는 것이 중요하다.

▲ 캐릭터가 전투의 포인트를 집어 주어서 가르침을 준다

▲ 때로는 모의전이 벌어지는 경우도…

점프 아이콘

점프 아이콘이 있는 장소에서 A버튼을 누르면 일정 장소로 점프하게 된다.

◀ 눈앞에 보이는 보트로 점프하여 올라탄다. 그냥 다리를 들어 탈 수도 있는데…

세이브 아이콘

세이브를 이행하는 아이콘으로 세이브 이외에도 파티 전원의 HP와 MP, SP(기술 포인트) 그리고 스테이터스 이상을 회복할 수도 있다.

◀ 전작과 똑같은 디자인

▶ 여관에서도 세이브 및 체력을 회복할 수 있다

각종 장치

행동을 표시하는 각종 아이콘 이외에도 필드상에는 다양한 장치가 설치되어 있다. 이 게임에서는 필드에 있는 풀과 바위를 검으로 베어 내거나 부술 수 있으며, 이런 액션 요소를 통해서 다양한 아이템도 얻을 수 있다.

▲ 어라! 버섯 속에 아이템이 있네!!

엔카운트

「그랜디아 2」는 필드상에서 몬스터의 형태가 보이며 이들과 접촉하면 전투로 들어가는 엔카운트 시스템을 도입하였다. 엔카운트는 다음의 그림처럼 여러 종류가 있으며, 필드를 진행할 때에는 몬스터의 움직임에 주의하며 이동해야 한다.

▲ 뒤에서 적과 만나면 선제 공격을 가할 수 있다

▲ 반대로 아군의 뒤에서 적이 습격해 오면 어려운 상황에 빠질 수도…

상점

무기와 아이템을 구입할 수 있는 가게에서는 상품을 선택하면 효과와 특징이 표시되기 때문에 필요한 것만 고를 수 있다. 아이템은 1종류당 99개까지 소지할 수 있다. 또한 각각의 상점에는 자기만의 특산물을 싼값에 팔고 있다. 이 특산품을 다른 지역에 내다 팔면 괜찮은 투자 수단이 될 지도….

▲ 다양한 아이템으로 무장한 상점

▲ 특산품을 이용한 돈 벌기도 좋은 방법이다

카로

▲ 왕성한 호기심을 자랑하는 카로

▲ 카로가 좋아한다는 포프의 열매를 주면 어떨까?

자신의 감각과 기억력, 그리고 컴퍼스에 의존하여 동굴을 걷고 있던 류드는 자신을 쳐다보고 있는 시선을 느낀다. 주변을 둘러보니 나무상자 뒤에서 이쪽을 쳐다보고 있는 커다란 눈동자가 보이는데… 바로 이 눈동자의 주인공이 이 세계의 마스코트라고 불리는 생물 '카로'이다. 호기심이 왕성하고 낯을 가리지 않아서 사람들에게 친근한 카로. 류드는 이 생물과 친해질 수 있을까?

식사 시스템

전작에서도 많은 호평을 얻었던 식사 시스템이 「그랜디아 2」에서도 이어진다. 대화를 나누고 싶은 캐릭터를 선택하여 이야기를 나누면 끝. 대화 중에 중요한 단어가 나올 때도 있으니 주의 깊게 살펴볼 것.

▲ 여관 등에서 식사를 실행할 수 있다. 식사 후에는 취침 커맨드가 나온다

새로운 친구들

밀레니아

빨간색의 긴 머리가 인상적인 여성 캐릭터. 성격은 참을성이 없고 제멋대로이며 변덕스러움을 고루 갖추고 있지만, 귀여운 것을 좋아하는 일면도 보인다. 생각대로 일이 진행되지 않으면 마을을 파괴할 정도의 마력으로 류드에게 스트레스를 푼다.

로안

커다란 눈망울과 금발 머리가 매력 포인트인 열혈 소년. 귀여운 모습을 이용하여 다른 사람들을 속이는 경우가 있으나 나쁜 의도는 보이지 않는다. 똑똑하여 쾌활한 성격으로 팀을 항상 즐겁게 만들어 주는 무드 메이커. 로안은 무언가 중요한 것을 잃어버려서 팀에 합류한다.

티오

'신마의 전투' 기간 동안 만들어진 여성형 자동 인형. 감정이 없기 때문에 인간 취급을 받거나, 판단을 요구하는 질문을 하면 혼란을 일으킨다. 그러나 먹지 않아도 살 수 있는 그녀는 식사에는 반드시 참석하는 일면도 있다. 혹시 인간을 이해하려는 감정이 싹 트고 있는 증거일지도 모른다.

맘렉

자신의 마을을 습격한 악마들에게 복수하기 위해 여행을 떠나는 수인(獸人). 대자연과 함께 살아가는 사냥꾼으로 이론이 아닌 자연 속에서 느끼는 것을 기준으로 사는 것이 인생이라고 생각하고 있다. 성격은 매우 호쾌하며 식사량 또한 무식할 정도로 호쾌하다. 그러나 겉과는 다르게 매우 부드러운 면도 보인다.

▲ 주인공을 마을의 원수라고 생각하여 싸움을 거는 맘

땅 파먹는 재미가 있다~

미스터 드릴러

Mr. DRILLER

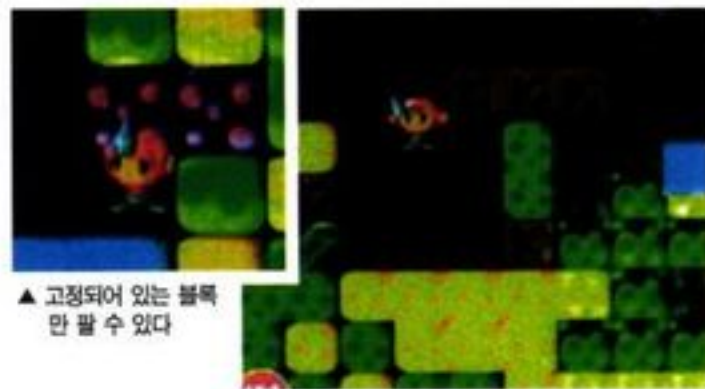
제작사	남코
장르	액션
발매일	6월 29일
발매가	4,800엔

「미스터 드릴러」의 룰은 매우 간단, 주인공인 스스무군이 화면을 뒤덮은 블록을 헤치며 땅밑바닥에 도달하면 된다. 하지만 도달하기까지의 과정은 매우 험난하기 때문에 다양한 테크닉을 구사하며 지저 세계를 정복해야 한다.

아케이드용으로 이미 나온 「미스터 드릴러」와는 달리 게임기용(드림캐스트 및 PS, GB로도 발매된다)에 다양한 요소가 추가된다. 특히 드림캐스트용에서는 '아케이드 모드' 이외에도 통신 기능을 사용하는 '인터넷 모드' 및 '타임 어택 모드' 등 모두 4가지 모드가 수록된다. 이번 호는 타임 어택 모드를 중심으로 스스무군이 구사할 수 있는 테크닉과 초반에 선택할 수 있는 스테이지를 중심으로 소개하겠다.

미스터 드릴러의 테크닉

테크닉 1 : 팔 수 있는 방향은 아래뿐만이 아니다

보통 땅을 판다고 할 때에는 밑으로 파지만 이 게임에서는 상, 하, 좌, 우, 4방향으로 팔 수 있다. 상황에 따라서는 밑으로만 파서 진행할 수 없을 때가 자주 생기니 나아갈 길을 미리 예상하면서 파내려 갈 것.

▲ 고정되어 있는 블록만 팔 수 있다

▲ 떨어지고 있는 동안에는 깔리지 않도록 주의!

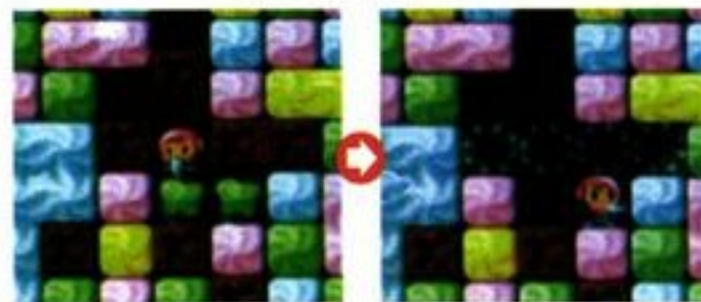
테크닉 2 : AIR 아이템에 목숨을 걸어라

땅 속에는 공기가 희박하기 때문에 시간이 흐를수록 공기가 감소한다. 이 공기가 0이 되면 스스무군은 저세상으로 사라진다. 따라서 공기를 추가할 수 있는 AIR 아이템은 스스무군에게는 매우 귀중한 존재. 그리고 X자 블록을 파괴하면 공기가 급격히 없어지므로 주의할 것.

▲ 깊이 들어갈수록 공기의 소비 속도가 빨라진다

테크닉 3 : 블록의 성질을 이해하라

땅속에 있는 블록은 색에 따라 모두 4종류가 있으며, 같은 색의 블록은 서로 인접하게 되면 붙어 버리거나 사라진다. 이것을 이용하여 스스무군은 아래로 내려갈 길을 만들어야 한다. 반면에 스스무군이 블록에 압사될 가능성도 존재한다. 블록을 파괴할 때에는 이런 성질을 충분히 숙지하고 내려갈 것.

▲ 같은 색의 블록은 서로 붙으며

▲ 4개 이상 모이면 사라진다!!

타임 어택 모드

1. 서브웨이 코스

클리어 타임 : 15초

가장 처음에 나타나는 코스로 타임 보너스도 많이 등장한다. 하지만 클리어 타임이 15초로 매우 짧기 때문에 조금이라도 지체하면 제한시간을 넘길 수 있다. 처음에 등장하는 코스치고는 어려운 난이도를 자랑한다.

▲ 시작할 때에는 조작하지 않는 한 시간이 흐르지 않으니 안심할 것

▲ 많은 타임 보너스가 등장한다

2. 클래식 코스

클리어 타임 : 17초

서브웨이 코스에 비해 커다란 블록이 많은 코스. 타임 보너스의 수가 적어서 단숨에 파내려가야 한다. 갈래길이 많기 때문에 어떤 블록을 파괴하여 내려가야 하는지는 경험으로(즉, 여러번 플레이를 해봐야만) 판단해야 한다.

▲ 한번에 블록을 없애자!

3. 아머 코스

클리어 타임 : 23초

타임 보너스의 수는 매우 많지만 모두 X자 블록에 막혀 있기 때문에 공기를 채우기 위해서는 X자 블록을 4개 이상 근접하게 만들어 없애야 한다. 아머라는 이름 그대로 X자 블록이 산처럼 등장하는 코스.

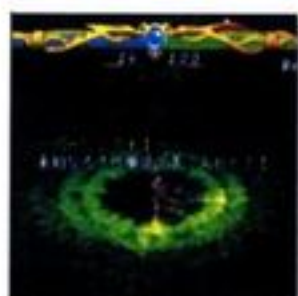
▲ X자 블록을 파괴하지 않고 4개 이상 모아서 없애야 한다

4. 이집트 코스

클리어 타임 : 22초

이 코스는 X자 블록이 중앙에 설치되어 있기 때문에 좌우 루트 중 하나를 택하여 파내려가야 한다. AIR 아이템은 랜덤으로 나오니 운에 맞길 수밖에….

Dreamcast

나는 오늘도 목적을 찾기 위해 여행을 떠난다

로도스도 전기 -사신 강림-

■ 제작사	角川書店 / ESP
■ 장르	RPG
■ 발매일	6월 29일
■ 발매가	6,800엔

세계관 뿐만 아니라 게임 시스템도 매우 매력적인 「로도스도 전기 -사신 강림-」. 이번 달에는 「로도스도 전기」만의 독특한 시스템인 '고대 단어의 각인'과 초반 스토리에 대해서 알아보기로 하겠다.

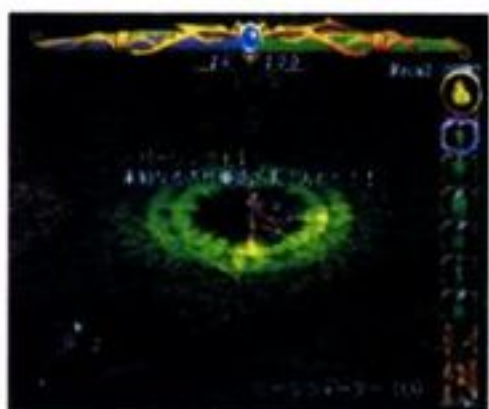
로도스도 세계에 다시 부활하고 있는 사신…. 이에 대항하기 위해 여섯 영웅의 한명인 대현자 워트는 마법을 사용하여 최강의 남자를 소생시키고, 당신은 이 캐릭터를 사용하게 된다. 그는 죽었던 당시보다 젊고 매력적인 육체를 가지고 있지만, 과거의 기억을 모두 잃었기 때문에 자신이 누구인지 모른다. 확실한 목적 없이 살아가는 주인공은 단지 워트가 지시하는 대로 검을 휘두르고 있을 뿐이다….

고대 단어의 쓰임새

롤플레잉 게임은 레벨을 올려서 캐릭터의 능력을 올리는 것이 기본이다. 그러나 「로도스도 전기 -사신 강림-」은 이런 레벨 시스템에 덧붙여 공격력과 방어력을 임의로 올릴 수 있는 새로운 시스템을 채용하였다. 캐릭터의 스테이터스를 능력을 올리거나, 특수 능력을 얻을 수 있는 '고대 단어'가 바로 그것이다.

◀ 고대 단어는 약 200종류 이상 존재

1. 고대 단어의 입수

고대 단어는 필드와 던전에서 볼 수 있는 '고대 단어의 모뉴먼트'라는 석판을 조사하면 입수할 수 있다. 그리고 이 외에도 특정의 적을 쓰러뜨려야 얻을 수 있는 모뉴먼트도 있다.

◀ 넓은 필드 속에서 발견할 수 있는 고대 단어

2. 고대 단어를 새긴다

대장간 주인장인 '콕스'에게 말을 걸면 메뉴가 나타난다. 여기에서 무기 또는 방어구를 선택한 다음, 고대 단어를 결정하여 각인할 수 있다. 그리고 고대 단어를 각인하기 위해서는 '미스릴'이라고 하는 금속도 필요하여, 선택한 고대단어에 따라서 소비되는 미스릴의 양이 변화한다(상위 클래스의 고대 단어 일수록 소비량도 크다).

◀ 콕스만이 무기나 방어구에 고대 단어를 새길 수 있다

3. 반복하여 강화

각 장비품에는 한계치(각인할 수 있는 회수)가 설정되어 있어서 이 한계치를 넘어서기 전까지는 몇 번이라도 같은 고대단어를 각인할 수 있다. 이렇게 미스릴을 모아서 고대단어를 반복하여 각인하면 자신만의 최강 무기와 방어구를 만들 수 있다.

초반 스토리

1. 주인공의 출발

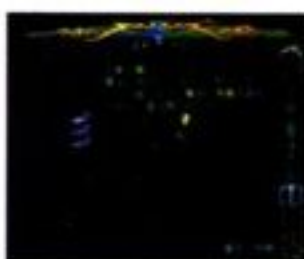
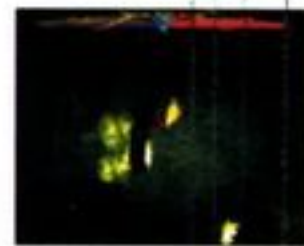
게임이 시작되면 먼저 워트에게서 기본적인 조작 방법을 익히게 된다. 여기에서는 아이템을 입수하는 방법 및 사용법을 시작으로, 장비와 전투에 관한 내용을 알려주기 때문에 쉽게 로도스도 전기를 플레이할 수 있다. 이 내용을 충분히 숙지한 다음 마모의 묘지로 진행하게 된다.

◀ 세계관과 등장 인물에 대해 자세히 알려주는 워트

2. 마모의 묘지

주인공이 처음으로 향하는 장소는 좀비 등의 몬스터가 배회하는 마모의 묘지. 여기에는 묘지를 지키는 고블린이 있으며, 이들과 대화를 하면 마모의 묘지에 대해서 가르쳐준다. 그리고 가까운 곳에 있는 나무 상자를 파괴하면 '봉인의 책'이라고 하는 아이템을 얻을 수 있다. 이 봉인의 책을 사용하면 바로 고브린 진지에 도착하게 된다. 여기에 있는 고브린 보스를 쓰러뜨리면 고브린들은 주인공을 두목으로 모시며, 고브린 진지를 거점으로 만들 수 있다.

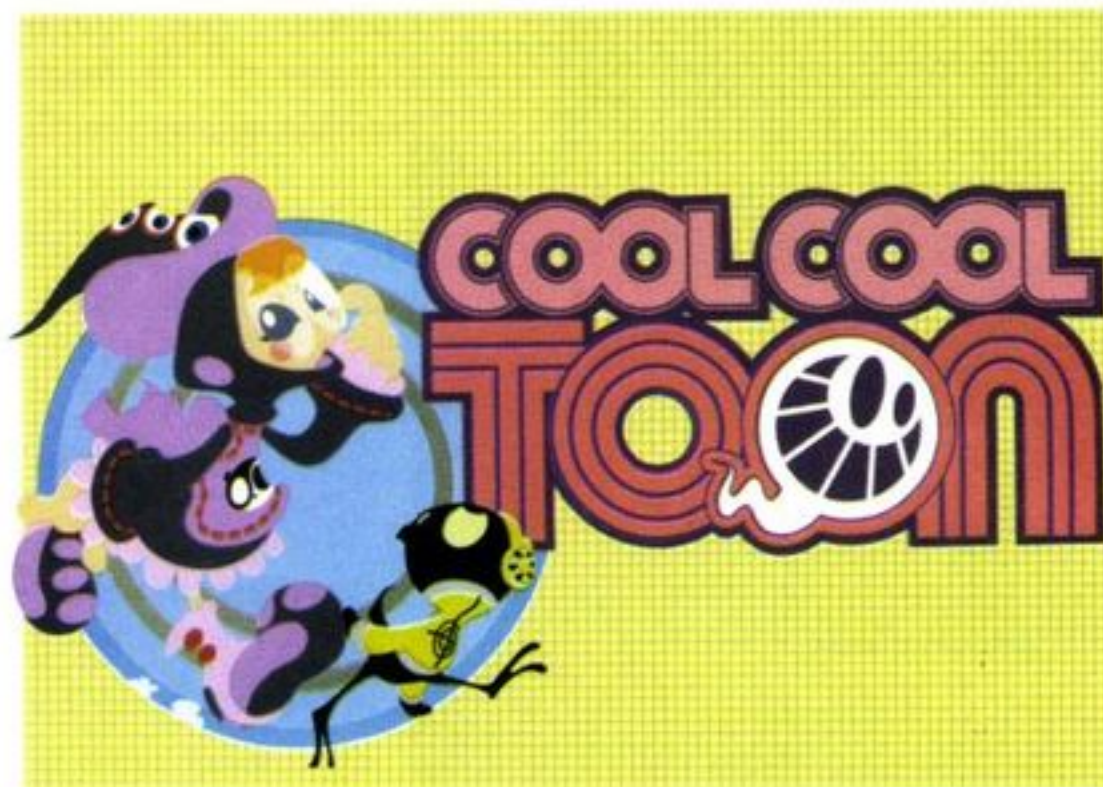
▲ 맵은 오토 맵핑으로 되어 있기 때문에 확대나 축소를 할 수 있다

반드시 입수해야 하는 봉인의 책 ▶

3. 고블린 진지

고브린 진지를 거점으로 만드는 것에 성공한 주인공은 다시 나타난 워트에게서 마법을 전수받는다. 그리고 이번에는 다크 엘프의 집락으로 향하게 되는데…. 끊임없는 전투를 경험하며 엘프의 집락에 도착한 주인공은 '엘더 셔먼'과 만나게 된다. 그리고 갑자기 질문을 하나 던지는데…. 대화 내용에 따라서 주인공은 엘더 셔먼과 싸우거나 그냥 넘어갈 수 있다. 이벤트를 경험한 다음 집락 안쪽으로 들어가면 '피로테스'와 만나게 된다. 그리고 그녀에게서 마을의 장노를 도와달라는 부탁을 받는다. 주인공은 그녀의 부탁에 따라서 혼자 피라미드 안으로 들어간다….

▲ 도중에 길을 잘못 들어가면 강한 적이 출현한다

▲ 피로테스의 부탁을 들어주는 주인공

■ 제작사	SNK
■ 장르	액션
■ 발매일	8월 10일
■ 발매가	5,800엔

프리츠와 노티로 즐거운 세상

쿨 쿨 툰
COOL COOL TOON

킹오파 시리즈로 유명한 SNK의 리듬 액션 게임인 「쿨 쿨 툰」. SNK도 다른 제작사의 리듬 액션 게임처럼 음악을 소재로 하여 시대의 조류를 따라 가려는 듯 하다. 귀엽지만 독특한 캐릭터들은 만화에서 많이 본 듯한 느낌이다. 이번 달에는 「쿨 쿨 툰」의 게임 모드와 중요한 시스템인 프리츠 및 노티에 대해서 알아보기로 하자.

「쿨 쿨 툰」은 흥겨운 노래에 맞추어 귀여운 캐릭터들이 춤을 추는 리듬 액션 게임이다. 아날로그 방향키를 사용하여 입력하고 버튼을 누르면 우리의 귀여운 친구들은 다양한 춤을 보여준다. 「쿨 쿨 툰」의 세계를 이해할 수 있는 스토리 모드를 기본으로 다양한 모드가 준비되어 있으며, 네트워 기능을 이용한 노래의 다운로드 및 네오지오 포켓과의 연계 기능도 들어간다.

▲ 시원스러운 그래픽과 음악이 인상적인 「쿨 쿨 툰」

게임 모드

현재 밝혀진 게임 모드는 스토리, 싱글 프리츠, 듀얼 프리츠, 더블 프리츠 등 모두 4가지이다. 그 외에도 드림캐스트의 네트웍 기능을 이용한 다운로드 기능도 추가할 예정이라고 한다.

스토리(STORY)

연약한 청년 앰프와 튼튼한 아가씨 스피커 중의 한명을 골라 스토리를 이어나가는 모드. 쿨 쿨 툰의 기본 모드이다.

싱글 프리츠(SINGLE FLITZ)

캐릭터와 곡을 선택하여 컴퓨터와 대전을 하는 모드로 자기만의 프리츠와 노티를 만들고자 할 때 자주 이용되는 모드이다.

듀얼 프리츠(DUEL FLITZ)

다른 사람과 대전을 벌이는 모드로, 부모님이나 친구, 연인에게 자신의 실력을 과시하고자 할 때 이용되는 모드이다.

더블 프리츠(DOUBLE FLITZ)

듀얼 프리츠와 달리 협력을 통해서 플레이하는 모드. 게이지는 하나로 사용하기 때문에 두 사람 중 한 사람만 계속 틀려도 게임은 끝난다.

프리츠

프리츠의 기본 조작은 화면에 커다란 원으로 표시된 '버튼지시 마크'에 아날로그 방향키로 커서를 움직이는 것이다. 곡의 리듬에 맞추어 서서히 오그라드는 타이밍 표시의 원과 들어맞는 순간 버튼을 누르면 된다.

▲ 화면에 나타나는 커다란 원안에 버튼 지시가 표시되며 커서를 이동시켜 버튼을 누르면 된다

노티

노티는 프리츠와는 다르게 지정된 버튼을 리듬에 맞추어 누르는 것으로 다양한 동작과 액션을 취할 수 있다. 아날로그 방향키를 사용하지 않는 대신 플레이어의 리듬감과 기억력이 요구되는 동작이다. 쿨 쿨 타운에서는 프리츠와 함께 캐릭터의 인격을 정하는 기준이 되는 것으로, 유명해지기 위해서는 많은 노력이 필요하다.

▲ 이걸 외어서 눌러야 하니 머리가 나쁘면 게임도 못한다

▲ 실패하면 폭탄과 함께 전멸…

Dreamcast

독특한 세계관이 주목되는 S·RPG

이노센트 티어즈
-Innocent Tears-

■ 제작사	글로벌·A·엔터테인먼트
■ 장르	A·RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	5,800엔

5월 25일에 발매하겠다던 「이노센트 티어즈」는 결국 나오지 않았다. 보다 완벽한 시나리오와 그래픽을 만들기 위해 어쩔 수 없이 연기하게 되었다는 글로벌·A·엔터테인먼트의 설명. 우타타네 히로유키의 작품을 고대하던 당신. 조금만 더 참아라.

이상한 힘에 의해 붕괴된 일본 동경. 어디선가 천사가 나타나고 인간을 습격해온다. 그리고 이를 막기 위한 타천사 하루아키의 등장. 하지만 자신의 애인이었던 카가리 또한 천사인지라 어쩔 수 없이 방황에 빠지는데…. 이번 달에는 「이노센트 티어즈」의 시스템에 관련된 게임의 흐름에 대해서 알아보기로 한다.

▲ 애인찾아 삼만리…

▲ 술법을 이용하여 다양한 볼거리를 제공해주는 전투 장면

▲ 빨간 커서로 나타나는 적에게 공격을 가할 수 있다

▲ 녹색 커서는 이동할 때 쓰이며, 상승 또는 하강도 가능하다

▲ 전투 종료후 경험치는 캐릭터마다 별도로 주어지게 된다

▲ 상승 커맨드를 선택하면 날개를 이용하여 위로 올라간다

▲ 자동차와 건물을 이용한 화염 공격

이노센트 티어즈의 흐름

전투와 그 후의 이벤트, 이 두 가지 요소는 S·RPG의 평가를 좌우하는 요소이다. 「이노센트 티어즈」 또한 전투와 이벤트를 강조하여 게임의 질을 높이고 있다. 다음은 「이노센트 티어즈」에서 이루어지는 게임의 흐름이다.

게임의 흐름

이벤트 → 전투 준비 → 전투 → 전투 종료 → 이벤트 → 월드 맵

전투

전투 장면은 3D화면으로 이루어진다. 고도의 개념이 들어가 있으며, 날개를 사용하여 상하로 이동할 수 있는 것도 「이노센트 티어즈」의 특징이다. 턴제를 도입하여 충분히 생각한 다음 전략을 수행할 수 있으며 캐릭터마다 액션 포인트(AP)가 설정되어 있기 때문에 이 포인트 내에서는 자유롭게 공격, 또는 방어할 수 있다.

이벤트

전투 전후로 발생하는 이벤트 장면은 완성도 높은 비주얼을 자랑한다. 수많은 미소녀 일러스트와 코믹한 대화 내용은 우타타네 히로유키씨의 독특한 색깔을 느낄 수 있는 대목이다. 인간을 습격하는 천사와 이를 사냥하는 타천사가 싸운다는 독특한 세계관도 이벤트를 더욱 매력적으로 만드는 요소이다.

▲ 어느 게임에서나 단골로 나오는 이벤트

월드맵

전투가 끝나면 월드맵 화면에서 이동할 정소를 선택하게 된다. 기본적으로 전투가 끝내면 새로운 장소가 나타난다. 또한 이동하는 장소에 따라서 시나리오가 변하기도 한다. 총 맵수는 30개 이상으로 다양한 장소를 경험할 수 있으며, 세이브 및 로드도 이 월드맵에서 실행하게 된다.

▲◀ 다양한 장소를 경험하게 되는 월드 맵

드디어 정보가 공개되었습니다

토우전기 -패왕-

■ 제작사	빅터
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	8월 10일
■ 발매가	5,800엔

애니메이션계의 거장 이타노 이치로가 기획 원안을, 미키모토 하루히코가 캐릭터 디자인을 담당한다고 하여 많은 화제를 모았던 「토우전기 -패왕-(이하 패왕)」. 서서히 유저들의 기억 속에서 잊혀져 가고 있는데, 이번에 드디어 상세한 시스템과 함께 게임의 전모가 공개하였다. 「패왕」은 시뮬레이션이라는 장르가 적은 드림캐스트에 단비와 같은 역할을 해줄 본격 판타지 시뮬레이션이 될 것이다.

게임의 기본 시스템은 전 4장의 스토리에 걸쳐 아군 유닛을 조작하여 적군과 싸우는 턴제 배틀. 하지만 기존의 시뮬레이션과 달리 유닛의 능력이 지형에 따라 천자만별로 변화하기 때문에 지형을 변화시켜 전황을 아군이 유리한 상황으로 만들어 가는 것이 배틀의 포인트가 된다.

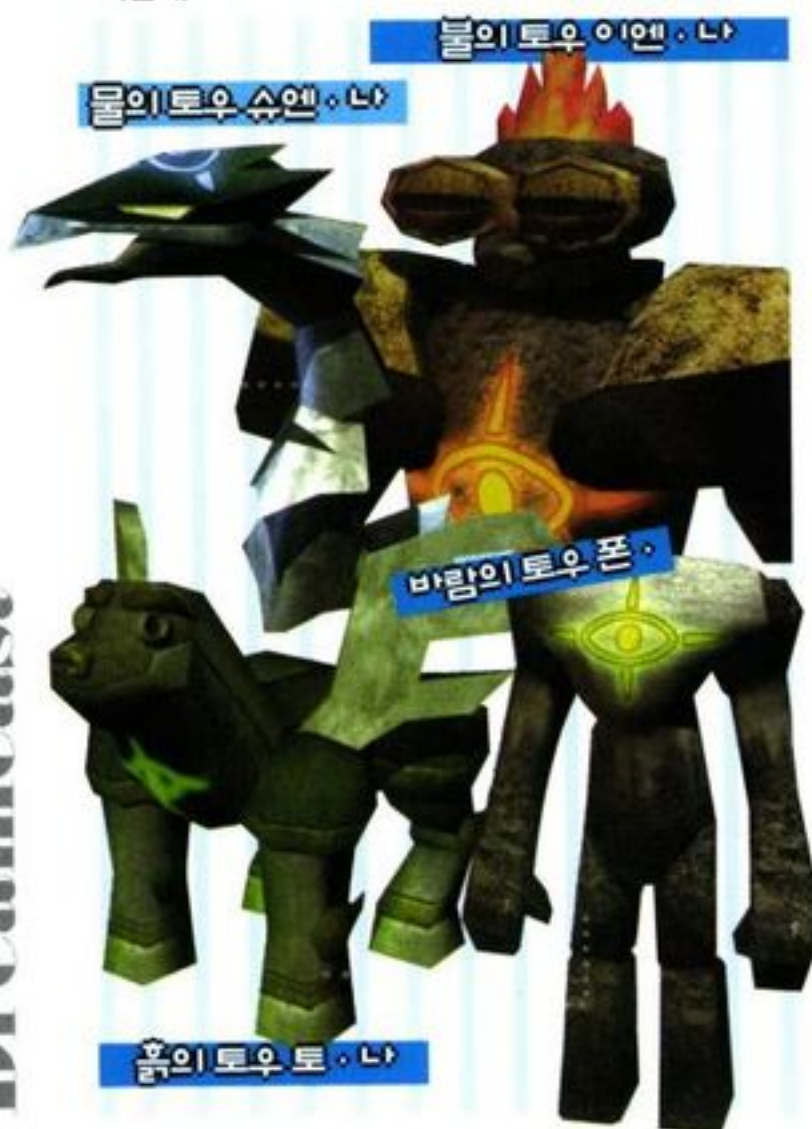
무國의 수호자 토우

토우라는 것은 무가 자랑하는 전장 6~10미터의 초기병을 가르키는 말. 대자연이 만들어낸 무한의 에너지 엘리멘트를 원동력으로 움직이며 별 하나를 날려버릴 정도의 강력한 힘을 가지고 있다. 보통 때는 손바닥에 올려놓을 수 있을 정도로 작은 사이즈이지만 선택된 자가 엘리멘트를 주입시키면 전투가 가능한 거대 사이즈로 변화한다.

불의 토우 이엔·나

물의 토우 슈엔·나

바람의 토우 폰·

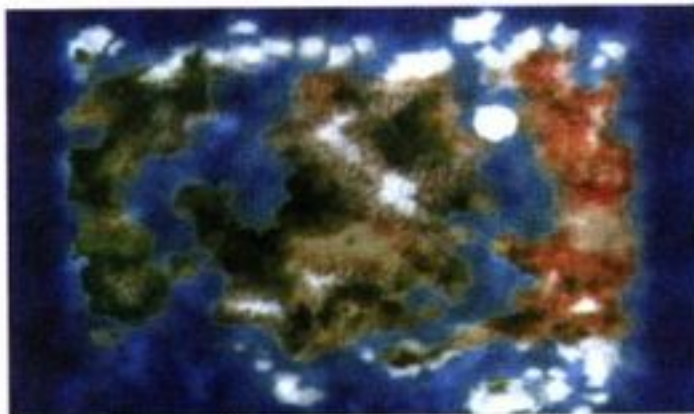
흙의 토우 토·나

게임의 기본 스토리

지금으로부터 머나먼 35억년전. 은하계 한편에는 녹음(綠陰)이 넘치는 아름다운 별 라무가 존재하고 있었다. 라무에는 전쟁을 싫어하고 자연을 벗삼아 살아가는 소박하고 서정적인 '무의 민족'이 살고 있으며 웅대한 거석 문명을 세워 평화로운 생활을 영위하고 있었다. 하지만 평화로운 한 때는 니빌의 침략으로 끝나고 마는데…. 인간의 한계를 넘은 초과학력을 가지고, 우주를 방랑하면서 수많은 별들을 정복해온 전투민족 '니빌'. 그들은 라무 근처에 위치한 혹성 가이아의 개발을 위해 라무에서 무차별적으로 자원을 채굴하기 시작한 것이다. 그렇게 무차별적인 자원채굴이 계속될 수록 라무의 지축이 뒤틀리고, 별 자체가 죽어가기 시작한다. 본래는 평화주의자인 무의 민족이지만 결국 니빌족의 이런 행동에 응전하기로 결심한다. 바로 자신들의 소중한 별을 지키기 위해….

▲ 평화를 사랑하는 무의 민족이지만 자신들의 별을 지키기 위해 니빌족과의 전투를 결심한다

기본적인 게임의 흐름

이동 모드 (월드 맵을 부유성으로 이동) → 탐색 모드 (정보 수집, 아이템 획득) / 채굴 모드(소재 수집) / 성내 모드(토우의 강화 등) / 전투 모드 (니빌군과의 전투) → 다음장으로

1인 플레이 전용인 '시나리오 모드'는 모두 4장으로 구성되어 있다. 스토리의 진행은 우선 월드 맵을 이동하여 토우를 강화시키기 위한 아이템을 찾고, 입수한 아이템은 토우에게 장비시켜 보다 강력한 토우를 만들어내는 방식이다. 니빌과 전투가 시작되면 전투 맵으로 이동하고, 전투에 승리하면 다음장으로 넘어가게 된다.

▲ 이 광대한 월드 맵을 무의 거점인 부유성으로 이동하게 되며 각 포인트마다 다양한 이벤트가 준비되어 있다

탐색 모드

라무의 맵 상의 마을과 신전 등의 다양한 포인트에는 전선에서 피해온 사람들과 무의 신관들이 있다. 이들에게는 배틀에 도움이 되는 아이템과 고대유적의 위치 등 귀중한 정보를 얻을 수 있으며 다양한 이벤트도 준비되어 있다.

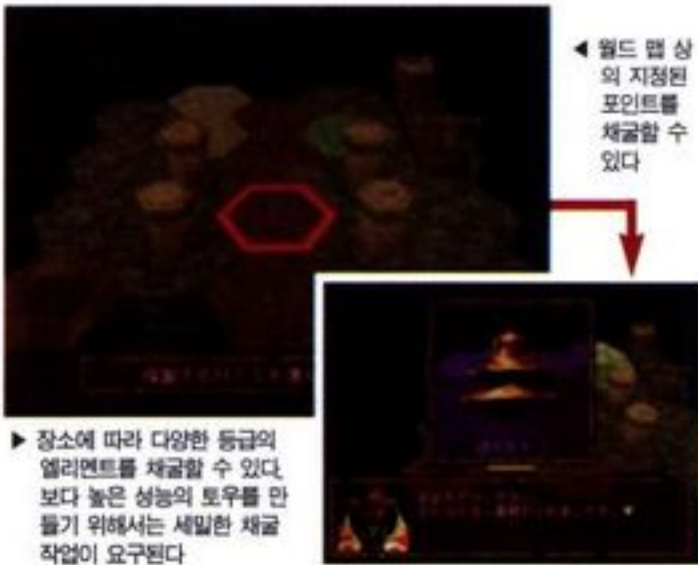
▲ 혹성의 각 지역에 있는 무 민족의 이야기에 따라 전체적인 이야기가 구축되어 간다

채굴 모드

토우는 별의 생태계를 파괴해버릴 정도의 강력한 힘을 잠재하고 있지만 그 정도로는 니빌의 기동병과의 전투에서 승리할 수 없다. 그래서 필요한 것이 '엘리멘트 스톤'이라는 아이템으로 이것을 토우에게 장비시키면 더

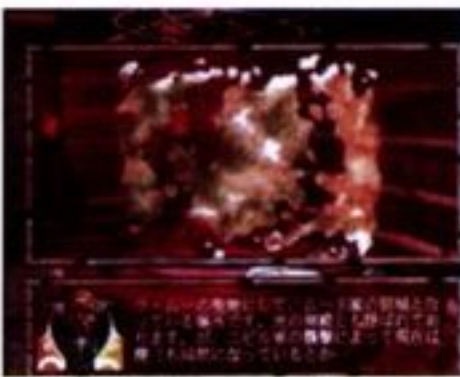
욱 강력한 토우를 만들어낼 수 있다. 엘리먼트 스톤은 월드 맵 상에 존재하는 각 포인트에서 채굴작업을 해서 얻을 수 있다.

◀ 월드 맵 상의 지정된 포인트를 채굴할 수 있다

▶ 장소에 따라 다양한 등급의 엘리먼트를 채굴할 수 있다. 보다 높은 성능의 토우를 만들기 위해서는 세밀한 채굴 작업이 요구된다

성내(城內) 모드

무의 거점이 되는 '부유성'은 월드 맵에서의 이동 외에도 다양한 용도로 사용된다. 성에는 용도별로 '신관의 방'과 '여왕의 방'이라고 하는 2가지의 방이 준비되어 있고, 언제든지 이동할 수 있다.

신관의 방

신관의 방에서는 대신관 '가가'가 지명, 용어와 전투에 익숙해있지 않은 사람들을 위해 토우를 사용한 기본적인 전략 강의까지 해준다.

▲ 게임에 익숙해있지 않은 초반에는 많이 이용하게 될 신관의 방. 지명과 용어해설부터 기본적인 전략의 강의까지 받을 수 있다

여왕의 방

왕가의 인물만이 들어갈 수 있는 이 방에서는 엘리먼트 스톤을 사용하여 토우를 강화시킬 수 있다. 강화는 5종류의 엘리먼트를 조합하여 토우의 패러미터를 상승시키는 방식이며 어떠한 조건을 만족시키면 토우가 새로운 형태로 진화하기도 한다.

▲ 엘리먼트의 조합에 실패하면 오히려 파워가 내려가는 경우도 있다

▲ 물의 토우(S) 세엔·나

▼ 엘리먼트 스톤으로 토우가 진화하여 물의 토우(W) 세엔·가가 된다

전투 모드

월드 맵에서 니빌군과 만나면 전투가 시작된다. 전투는 제한 시간 안에 승리조건을 만족시키는 턴제 배틀 방식이며 토우를 소환하여 싸우게 된다. 각 맵마다 다양한 승리조건이 설정되어 있고, 아군의 군기병이 파괴되면 게임오버이다.

니빌의 군기병

개미형 슈닛 엑티온

사마귀형 슈닛 만티다에

토우의 공격 방법

토우는 전부 4종류의 공격방법을 가지고 있다. 직접공격과 특수공격을 사용할 때에는 토우의 소환에 필요한 엘리먼트 파워가 필요하다.

직접 공격

말 그대로 직접 교전하여 패한 쪽이 파괴되는 화끈한 공격 방법. 전투의 승패는 양방의 전투력을 기준으로 한 확률로 결정된다.

▲ 직접공격의 전투에는 HP의 개념이 없으며 단 일격으로 승부가 결정된다

간접 공격

원거리에 있는 적을 공격할 수 있는 간접 공격. 3종류의 공격 방법이 있고, 각 공격은 위력과 공격 범위 등이 다르게 설정되어 있다.

▲ 직접 공격에 비해 위력은 낮지만 아군의 전력 감소없이 공격을 할 수 있다는 것이 장점

특수 공격

지형과 자연환경에 영향을 미치고, 지형과 기후를 변화시키는 공격으로 적 유닛의 스테이터스 이상을 일으킬 수도 있다.

▲ 특수 공격은 환경을 변화시킬 수 있으며 잘만 사용할 경우 전투에 막강한 도움이 된다

지원 공격

직접 공격을 할 때 토우의 전투력에 아군 전투력 3분의 1이 가산되어 지원해주는 공격 방법. 강력한 적에게 대항할 때에 자주 이용하게 된다.

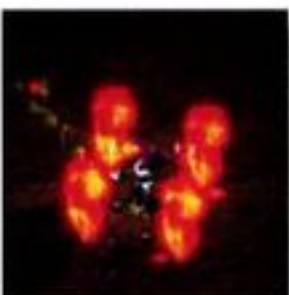
支援 1256

▲ 한 대의 적 기체에 최대 2대까지 지원이 붙는다

배틀의 승패를 좌우하는 바이오 필드

토우는 대자연의 힘을 원동력으로 활동하기 때문에 그 능력이 주위의 자연환경에 크게 좌우된다. 예를 들면 불 속성의 토우는 주위가 불에 뒤덮여있을 때 최대의 힘을 발휘하지만 반대로 수중에서는 성능이 최저로 떨어지는 식이다. 환경과 토우의 속성 관계를 고려하여 전략을 짜는 것이 승리의 포인트.

◀ 적 유닛의 능력이 아군보다 높을 경우, 직접 공격보다는 땅에 함정을 파서 움직임을 봉쇄하는 등 지형의 효과를 이용할 수도 있다

▶ 기후에 따라 환경도 변화하여 때로는 급격한 기후의 변화에 아군 유닛이 궁지에 몰리는 경우도 있다(물론 그 반대의 경우도…)

Dreamcast

게임기 최초의 네트워 롤플레잉 게임

룬 제이드

- RUNE JADE -

■ 제작사	허드슨
■ 장르	네트워 RPG
■ 발매일	7월 27일
■ 발매가	5,800엔

드디어 발매일이 결정된 네트워 RPG인 「룬 제이드」. 가정용 게임기로는 처음으로 시도되는 네트워 RPG이기 때문에 게임 제작 업체나 게이머에게 많은 관심을 끌고 있다. 현재 허드슨 제작팀에서는 네트워 상에서 원활히 진행되지 않을 캐릭터의 동작과 던전 안에서의 채팅 창에 대해서 점검을 하고 있다고 한다. 드림캐스트의 통신 라인이 설치되어 있지 국내에서는 언제 해 볼 수 있을까?

「룬 제이드」에서 나오는 던전은 모두 100종류. 한 번 들어갔다 나온 던전은 플레이어의 컬렉션에 추가되며, 이후에 무제한으로 들어갈 수 있다. 오프 라인에서 즐기는 싱글 플레이에서는 100종류 중 20종류밖에 모을 수 없기 때문에 모든 던전을 모으기 위해서는 반드시 네트워 플레이를 실행해야 한다.

▲ 직업에 따라 얻을 수 있는 던전도 다르다

자유로운 캐릭터 육성

캐릭터의 직업은 모두 4종류. 이들의 능력은 레벨이 오를 때마다 입수할 수 있는 포인트를 배분하여 각 패러미터를 임의로 올릴 수 있다. 따라서 레벨 1의 마술사라도 근육질 마법사로 변신할 수 있으며 마법보다는 물리 공격에 능한 캐릭터가 된다. 또한 각 캐릭터에게 부여되는 A.K.A(별명 시스템)도 변화한다.

▲ 레벨 업 화면

▲ 마력이 낮은 기사라도 키우는 방법에 따라 마력이 대폭 증가한다

▲ 장비품에 제이드를 장착해도 패러미터는 크게 변화한다

네트워의 세계로 들어가는 방법

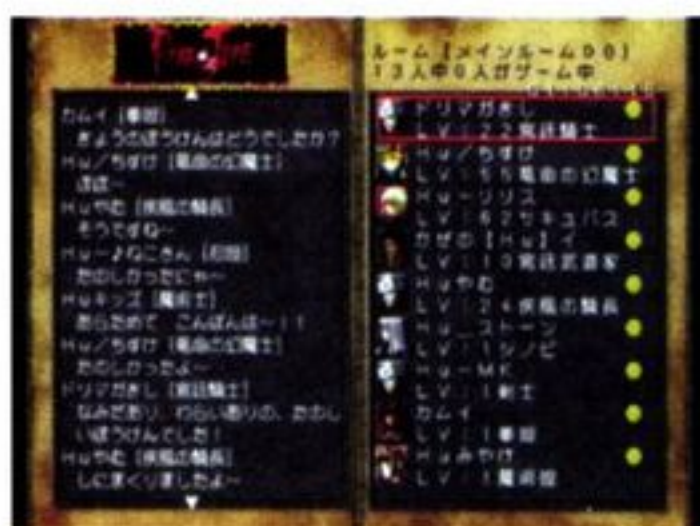
1. 네트워 마스터와 이야기한다

네트워 플레이에 참가하기 위해서는 먼저 싱글 플레이로 게임을 시작하여, 각 직업별로 준비되어있는 네트워 마스터와 이야기해야 한다. 이 네트워 마스터는 캐릭터들의 전용 도시 안에 있다. 그리고 자신의 프로필을 입력하게 된다. 여기 프로필 란에는 다른 플레이어에게 호감을 얻기 위한 자신의 전투 방법 및 어떤 동료가 필요한지를 적어 두어야 한다.

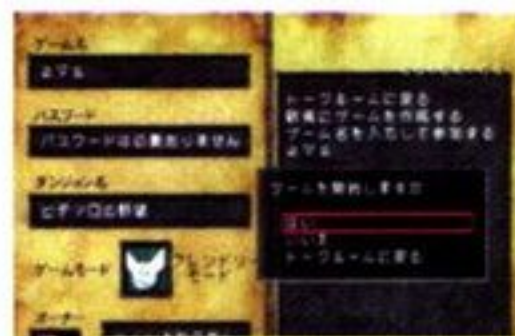
▲ 여기에서 네트워의 세계로 들어간다

2. 토크 룸으로 이동한다

네트워 마스터와 대화를 통하여 네트워에 접속하면, 담당 서버를 선택하게 된다. 그리고 서버 접속에 성공하면 토크 룸으로 이동한다. 이 토크 룸에는 클랜이라고 하는 집단이 있으며, 자신과 비슷한 성향의 게이머와 함께 플레이를 할 수 있다. 클랜은 다음과 같은 종류가 있다.

소드마스터즈 : 기사도를 지향하여 예의를 존중하는 검사집단
닌자도 : 닌자의 길을 추구하는 그림자 집단
머츠 오브 피스트 : 무도에 의한 마음의 단련을 실현하는 권법집단
우로보로스의 사도 : 신비의 세계를 탐구하는 마도집단
GI 시커즈 : 트레져 헌터 집단
제이드 @ 제이드 : 룬 제이드 팬 클럽
WJU : World Jade Union의 약자로 세계규모의 제이드 동맹 클랜
제이더즈 : 제이드 전대인 제이더즈
시스터 엔젤 : 올바른 세계를 추구하는 천사집단
던전 PHD : 던전 공략 연구집단
보스비즈 : 보스 배틀 공략 연구 집단
모노매니아 : 희귀한 아이템 전문 탐색 집단
일본 제이드 상회 : 제이드를 팔고 사는 상인 집단
마물구학부 : 몬스터 연구 집단
미궁회 : 미궁을 각별히 사랑하는 집단

▲ 우선 클랜에 가입하여 실력을 쌓을 것

3. 네트워 게임에 참가한다

네트워 게임은 각 토크 룸에서 작성할 수 있다. 참가하기 위해서는 동료를 모아서 신규로 작성하거나, 다른 플레이어가 작성한 던전에 들어가야 한다.

◀ 토크 룸에서는 임의의 던전을 선택하여 작성할 수 있다

▲ 던전 안에서도 동료끼리는 항상 채팅창이 열려 있다

Dreamcast

'힙합', '랩', 그리고 '그래피티 아트'

젯 셋 라디오

■ 제작사	세가
■ 장르	액션
■ 발매일	6월 29일
■ 발매가	5,800엔

손목 라디오를 착용하고 해적 방송을 들으며 온 동네를 마치 자기 집 앞마당 누비듯이 돌아 다니는 것이 「젯 셋 라디오」의 기본 목적이다. 이것은 사회적인 비난의 대상이지만 그들 세계에서는 그들만의 개성이고 문화이다. 하지만 이런 일을 실제로 했다간 어떤 봉변을 당할지는 아무도 모른다(…). 욕구는 솟아오르지만 실제로는 겁이나 못하겠다면 「젯 셋 라디오」를 차고 도시를 정복해보자

지난달에는 「젯 셋 라디오」에 대한 아주 기초적인 것들에 대해 알아보았다. 이번달에는 새롭게 추가된 정보들에 대해 알아보기로 하자.

신캐릭터를 얻자

젯 셋 라디오에서 신캐릭터를 얻으려면 도전해오는 캐릭터와의 시합에서 승리해야만 한다. 주인공의 동료가 되는 팀은 시부야 주변에서 활동하고 있는 인라인 스케이트 & 그래피티 팀이다. 각 지역마다 이런 팀들이 존재하는데 그 지역으로 원정을 갈 경우 그들이 주인공에게 대결을 신청한다. 이 대결에서 도전자를 이기면 그 캐릭터를 사용할 수 있다. 높은 능력치를 가지고 있는 캐릭터들이 많기 때문에 단 한명이라도 놓친다면 통곡의 눈물을 흘릴지도….

▲ 원정을 떠나다 보면…

▲ 도전장이 날아올 때가 있다

▶ 이넘을 이기면 동료가 된다

2가지 대결방식

도전신청을 해온 상대와 대결 방식은 2가지가 있다. 첫 번째는 테크니컬 배틀, 두 번째는 레이스 배틀이다.

• 테크니컬 배틀

인라인 스케이트를 타고 고난도의 기술로 승부하는 테크니컬 배틀. 라이벌이 펼쳐 보이는 기술을 보고난 뒤 플레이어가 그 기술을 따라하는 방식이다. 얼마나 정교하고 똑같은 타이밍으로 라이벌을 흉내내는가가 승리의 열쇠

▲ 나 따라해봐!

▲ 이것이 그라인드

▲ 최대한 똑같이 흉내내는 것이 이익

• 레이스 배틀

이 배틀은 속도로 승패를 가리는 경주이다. 같은 장소에서 라이벌과 동시에 출발하여 주어진 장소에 존재하는 그래피티 포인트에 먼저 도달하는 것이 목적이다. 스피드도 중요하지만 지름길을 이용하는 것이 더욱 중요한 배틀이라고 할 수 있다.

▲ 나보다 빨리 그래피티 포인트를 찾아봐!

▲ 달리고 또 달려서

▲ 먼저 도착하는 것이 중요

오리지널 그래피티를 만들어보자

게임에 수록된 기본적인 그래피티 외에도 자신이 직접 그래피티를 만들 수 있다. 아날로그 방향키와 버튼만을 사용하여 간단하게 만들 수 있어서 자주 이용하게 된다. 당신도 조금만 노력하면 자신만의 오리지널 그래피티를 만들어 게임에서 사용할 수 있다.

▲ 문자를 입력한 뒤

▲ 입체감을 주어서

▲ 이런 모양의 글씨를 만들어내는 것이 가능하다.

한 우물만 파려는 아틀러스의 새로운 RPG

디스피리어 -deSPIRIA-

제작사	아틀러스
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

「마법 X」에 이어 아틀러스의 두 번째 RPG가 선을 보인다. 독특하고 퇴폐적(?)인 분위기로 호평과 악평을 동시에 받았던 「마법 X」. 아틀라스는 이를 거울삼아 「디스피리어」에서는 보다 현실에 가까운 작품을 만들려는 노력이 보이지만, 다른 제작 회사의 게임에 비해서는 여전히 어둡고 '사이버'적인 분위기이다. 새로운 시도를 계속하는 아틀라스는 성공할 수 있을 것인가?

'이단'의 간부를 암살하라는 명령을 받은 아르아. 게임은 아르아의 목표물인 간부가 탄 열차가 터널 내부에서 전도되는 것으로 시작한다. 정보에 의하면 승객 중에 간부가 포함되었다고 하지만 그 정체까지는 알아내지 못했다. 생존자 중에 간부가 있다고 판명한 아르아. 사고의 혼란 속에서 아르아와의 만남이 시작된다.

▲ 시편 전쟁으로 황폐화된 세계를 보여주는 오프닝 무비

지구에서 살아남은 사람들의 이야기

「디스피리어」는 시편전쟁(詩篇戰爭)이라고 불리는 광기의 세계대전이 끝난 뒤의 이야기를 다루고 있다. 이 전쟁에서는 유전자를 파괴하고 RX장해를 일으키는 BC병기가 사용되어 인류의 2/3가 사망하였고, 나머지 살아남은 사람들도 유전자 이상이 발생되어 인류의 멸망은 코앞에 다가온 듯 하였다. 하지만 '교회'라고 불리는 조직이 RX장해의 치료법을 개발하여 인류는 구원을 받게 된다. 이 치료법의 개발로 대중의 압도적인 지지를 얻은 '교회'는 전쟁 종결후, 지배 영역을 급속도로 확장해 나간다. 2092년 현재, 교회는 매우 강력한 권력을 갖고 있는 조직으로 성장했다. 이들의 목적과 규모에 대해서는 아직 알려진 바 없다.

◀ 전쟁이 끝난 후 물자가 모자라서 이런 패션이 유행하는 것일지도…

▼ 사이버적인 분위기를 잘 반영하는 캐릭터

▲ RPG에서 항상 등장하는 술집도 다른 게임과는 격이 틀리다

이동의 흐름

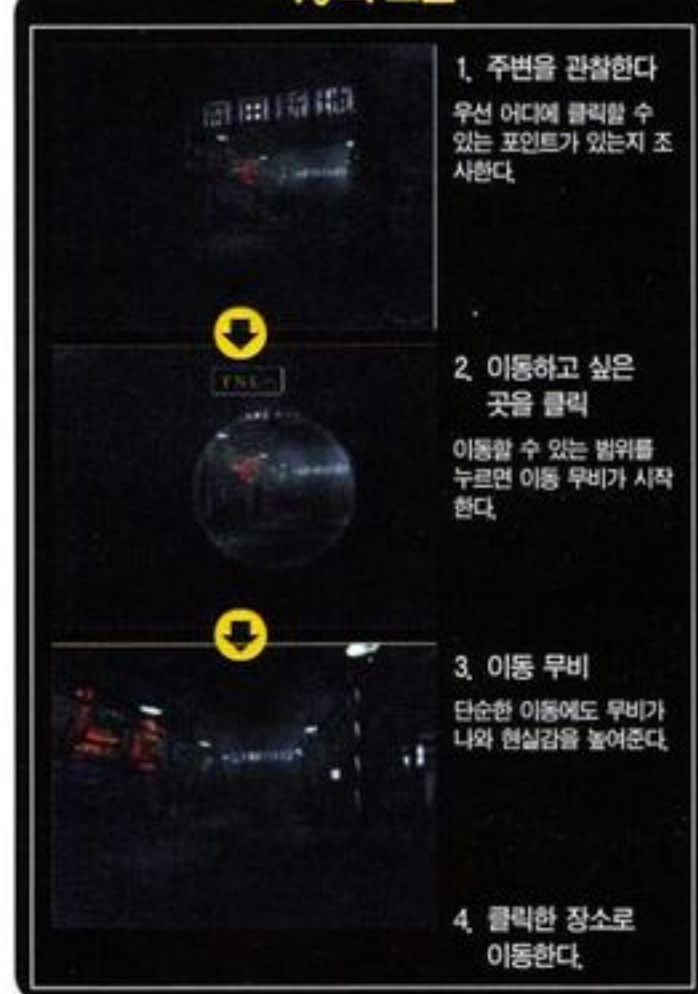
1. 주변을 관찰한다
우선 어디에 클릭할 수 있는 포인트가 있는지 조사한다.

2. 이동하고 싶은 곳을 클릭
이동할 수 있는 범위를 누르면 이동 무비가 시작한다.

3. 이동 무비
단순한 이동에도 무비가 나와 현실감을 높여준다.

4. 클릭한 장소로 이동한다.

스피어 시스템

디스피리어의 맵은 조사 포인트와 링크가 되어 있다. 그래서 배경 CG의 특정 영역(조사 포인트)을 클릭하면 그 곳에서 다른 포인트로 이동하게 된다. 주목할 점은 배경 CG가 360°로 구성되어 있기 때문에 모든 방향으로 조사하고 이동할 수 있다는 것.

▲ 스피어 시스템의 도입으로 '자유'는 늘었지만 그에 따라서 '혼란'도 가중된다

▲ 꾹 찍어 클릭하면 움직이는 이동 시스템

정신 전투 '마인드 배틀'

전투에서는 마인드를 구상화시켜서, 그것으로 공격을 가한다. 이것은 어디까지나 피해자의 정신(精神)에 데미지를 입히는 '마음의 공격'이다. 주인공인 아르아는 기본적으로 마인드로만 공격하지만, 적중에는 마인드를 일절 사용하지 않고 물리적인 공격을 가하는 녀석들도 있다.

* **마인드 :** 생물의 기억을 현실화시키는 존재. 또 하나의 생물체라고도 하지만 평범한 사람들에게는 보이지 않는다. 마인드 전문가는 기억을 구상화시켜서 사용할 수 있는 능력을 지니고 있다.

▲ 아이템을 복용(?)하는 장면인데 상당히 엽기적이다

◀ 흑… 힘이 솟는다…

전투 화면의 구성

적본체

적이 마인드를 사용하지 않을 경우는 이렇게 본체밖에 나오지 않는다. 그리고 적의 정신 내구치를 0으로 만들면 전투에서 이긴다. 적으로 등장하는 캐릭터는 인간뿐만이 아니라 유령, 스켈톤, 좀비 등 사악한 존재가 대부분이다

적 마인드

적이 사용하는 마인드는 자신의 기억을 구상화(화)시킨 것이 대부분이다. 즉, 마인드는 어디까지나 '기억의 조각'을 근본으로 존재하는 것이기 때문에 적을 쓰러뜨려도 다시 부활하는 몬스터도 있다.

아르아 패러미터

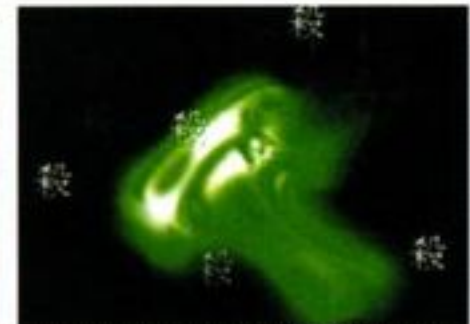
아르아 본체의 패러미터를 보여주는 것으로, VP는 체력을 나타내며 이것이 0이 되면 게임은 끝난다.

아군 마인드

아르아가 사용하는 마인드이다. 동시에 2개까지 구상화할 수 있으며, 아르아의 공격은 이 아군 마인드를 통해서 이루어진다. 전투중에도 다양한 마인드로 교체할 수 있다.

마인드 다이브

마인드 능력을 사용하는 것은 전투뿐만이 아니다. 아르아는 캐릭터와의 대화에서도 마인드를 사용하며, 상대의 본심을 읽는 독심술도 구사할 수 있다. 이것이 바로 마인드 다이브로 게임을 클리어하기 위해서는 이 다이브 능력을 통해서 알짜배기 정보를 수집해야 한다.

▲ 상대의 마음을 읽고 정보를 캐내고 있는 아르아

▲ 주변에 살의가 가득 차면 이런 장면도 목격된다

사랑을 모르는 사람들

정신능력 '마인드'를 지니고 태어난 여성으로 주인공이다. 이 능력이 필요했던 조직 '교회'는 아르아를 데려다 암살 교육을 시켰다. 현재는 교회의 대립자들을 암살하는 일을 담당하고 있는 아르아. 「디스피리어」는 그녀의 시점으로 진행된다. 특수한 환경에서 자랐기 때문에 사랑이라는 감정을 이해하지 못한다.

쟈니 · 미하라쟈니

오세아니아 대학의 학생. 아직 15살에 불과하지만 박사 학위를 3개나 소지하고 있는 천재 소녀이다. 그녀가 왜 '교회'의 본거지가 있는 일본에 왔는지 아직 밝혀지지 않았다.

비 · 라시포드

생체 공학 회사인 'WIL'의 담당 주임. 취미는 살인을 담은 홀로 그래프를 모으는 것으로 엽기적인 성격과 외모를 지녔다. 가급적 만나지 않는 것이 좋은 캐릭터.

죠 · 깁스

신도교 코뮨(commune : 행정 구역. 여기에서는 시편 전쟁후 사람들이 모여 만든 집락을 뜻한다)에서 많은 카지노를 운영하고 있는 중년 캐릭터. 여자를 많이 밝히는 깁스는 애써 이것을 감추려 하지 않으며 현재 아르아를 유혹하고 있다.

피오나 · 하트

블루스 전문 가수. 그러나 성대에 중대한 병이 발견되어 가수 생명에 위기를 겪게 되며, 결국 자신의 모든 자산을 투자하여 신도교 코뮨에서 가수 생명을 건 성대 수술을 시도한다. 그 수술은 성공하지만 여행중에 일어난 열차 사고로 위험에 빠지는데…

레나 · 스파링

'락 패밀리'라고 하는 마피아의 간부. 매주 '베이 에리어'에 있는 별장에 머문다는 것이 그녀에 대해 밝혀진 유일한 사항이다.

바이올렛 · 메릴

많은 자산을 소유하고 있는 모 은행가의 딸. 하지만 그녀에게 다이브를 실행하면 'WIL' 사의 사장 비서라는 사실을 알게 된다. 정체를 숨기고 아르아에게 접근한 메릴의 의도는 무엇인가?

굵고 짧게 즐기는 단편 시나리오로 승부한다

엘도라도 게이트

제작사	캡콤
장르	RPG
발매일	미정
발매가	2,800엔

エルドラドゲート
ELDORADO GATE

'시리즈 RPG'라고 불리는 「엘도라도 게이트」는 2개월에 한번씩 모두 24권이 등장할 예정이다. 1권에는 약 2시간 정도 플레이하면 엔딩을 볼 수 있는 단편 시나리오가 3화씩 수록되어 있다. '단편'이라는 의미에서 알 수 있듯이 처음부터 시작하지 않아도 게임을 즐길 수 있는 특징이 있다. 기존의 RPG를 오랜 시간 즐겨야 하는 '장편' 시나리오라고 한다면 엘도라도 게이트는 단편 시나리오라는 특징으로 차별화한 것이다. 또한 2,800엔이라는 저가격도 매우 매력적으로 다가온다.

가장 처음 발매될 제 1권은 모두 3화로 구성되어 있다. 플레이어 캐릭터로는 고메스, 카난, 라디아가 등록된다. 각각 매화마다 주인공으로 등장하며, 스토리의 주요 내용은 출생의 비밀이나 성격을 밝혀주는 것이 대부분이다. 그리고 스토리가 진행될수록 여행을 떠나 서로 만나게 되는 숙명에 대해 말해 준다.

이번 달에는 이들 3인이 겪는 이벤트 신을 중심으로 대강의 스토리를 소개하겠다.

▲ 모두 24장의 GD가 나올 예정인 엘도라도 게이트

미리 알아보는 제 1권의 이야기

제 1화 일어나라, 고메스!

제 1화의 주인공은 괴력을 자랑하는 남자 고메스이다. 고메스는 자신의 넘치는 힘을 막을 수 없어서 여러 사건을 일으키고, 그의 부모와 친구들은 괴로운 나날을 보내고 있었다. 그러던 어느 날, 고메스는 자신의 힘을 세상에 널리 알리고자 여행을 떠나기로 마음먹는다. 그의 미래는 과연…?

다른 사람의 물건을 내 것처럼

어떤 마을에서 다른 사람이 마시고 있던 술을 마셔버린 고메스. 옆에 있던 사람들이 욕을 해대지만 고메스는 철판같은 삼두박근을 실룩거리며 째려볼 뿐이다.

위기?!

이런 안하무인의 고메스에게 경비원들이 접근한다. 그러나 고메스는 앞으로 다가올 위기에도 아랑곳하지 않고 술만 마셔대는데….

제 2화 카난의 시련

가면 속에 감추어진 얼굴로 많은 남성의 가슴을 설레게 만드는 카난이 이번 화의 주인공. 엄격한 율법으로 유명한 마데라 마을에서 빵을 훔치다가 잡힌 것으로 그녀의 운명은 바뀌어 버렸다. 주문에 걸린 가면을 쓰게 되어 불행이 그녀를 계속 찾아오고… 그녀는 가면을 벗기 위한 시련을 통과해야만 한다.

카난 처형

단두대에서 처형되려는 카난. 빵 한 개를 훔쳤을 뿐인데 단두대라니 너무 심하지 않은가?

감옥

목숨은 겨우 부지할 수 있었지만 독방 신세가 된 카난. 결국 무시무시한 형벌의 하나인 불행의 가면을 쓰게 된다.

제 3화 도둑 소녀 라디아

제 3화에서 주인공으로 활약하는 라디아는 매우 가난한 집에서 태어났다. 그러나 밝고 쾌활하게 자라나며 생계를 꾸려나가기 위해 도둑을 직업으로 삼는다. 그러나 아버지가 처형되자 정들었던 집을 떠나는데….

아버지의 죽음

처형되는 아버지와 즐거워하는 경비원들

라디아의 여행

부모와 어쩔 수 없는 이별을 겪은 후 그녀는 교회의 신부에게 키워진다. 그리고 14세가 되던 날, 그녀가 오랜 시간 동안 간직하고 있던 목적을 이루기 위해 여행을 떠난다

묘지 지킴이

묘지에서 살고 있는 라디아와 수수께끼의 소년. 왜 라디아는 이 묘석을 지키려고 하는 것일까?

Dreamcast

신화는 계속된다

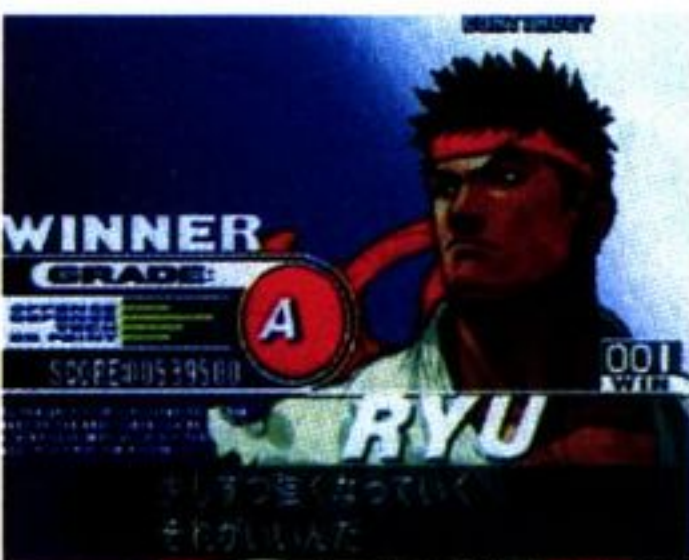
스트리트 파이터 3 ~3rd 스트라이크~

제작사	캡콤
장르	대전액션
발매일	6월 29일
발매가	5,800엔

「스트리트파이터 3 ~3rd 스트라이크~」의 신정보가 공개되었다. 이번 작품부터 새롭게 첨가된 '그레이드 저지 시스템'. 이것으로 게임의 미묘한 긴장감을 전작만큼 즐길 수 있는 것은 물론 심오한 심리전이 펼쳐지게 된다.

전작과 확실한 차별화를 두고 만들어진 「스트리트파이터 3 - 3rd 스트라이크 -」. 왠지 후속작이라기 보다는 신작이라는 느낌이 강하다. 게다가 전작에서는 없었던 가드 블록킹이라는 새로운 방어 시스템이 첨가되어 승패에서 한치 앞도 감히 예상할 수 없게 되었다. 이번 달에는 이 새로운 시스템의 기본에 대하여 알아보도록 하자.

그레이드 저지 시스템

이번 작품에서 새롭게 추가된 것으로 플레이어의 시합 내용을 평가하는 시스템이다. 단순히 이기는 것만으로 평가가 올라가는 것이 아니고 블록킹이나 특수기로 끝내기 등에서 얻을 수 있는 점수로 평가하게 된다. 이 평가 레벨에 따라 능력치가 올라간다는데…. 대전 경기에서 연승을 하게 되면 그만큼 파워가 강해지는 것인가?

▲ 그레이드를 체크

플레이어의 능력을 평가하는 4가지 포인트

다음 소개할 4개의 포인트로 플레이어의 시합내용을 평가한다.

오펜스 포인트

시합에서 공격 행동에 의해 결정되는 포인트이다. 콤보가 많으면 많을수록 높은 점수를 얻을 수 있다. 또 상대를 기절(스턴) 상태로 만들게 되면 평가치가 급상승한다.

가드 블록킹

이번에 새롭게 추가된 블록킹으로 가드중 경직 상태에서 기술을 입력할 수 있다. 예를 들자면 가드를 하고 난 뒤 대시 입력을 하면 가드를 한 상태로 앞으로 전진할 수 있다는 것이다.

가드에 경직을 풀 수 있어졌다

▲ 콤보로 승부하거나

▲ 상대를 기절시키는 것이 중요

테크니컬 포인트

기본 행동을 평가하는 것이다. 시합 중에 반드시 일어나는 퍼스트 어택이라던지, 퀵 스탠딩 등을 사용하는 것만으로 능력치가 올라간다.

▲ 데굴데굴… 뭐가 빠르냐? 하나도 안 빨라!

▲ 퍼스트 어택으로 1,500포인트 증가

디펜스 포인트

방어 행동에 대한 평가이다. 계속해서 계승되고 있는 블록을 잘 활용하면 높은 평점을 올릴 수 있다. 결국 방어를 얼마나 효과적으로 하는가에 따라 평가가 달라진다.

▲ 또 블록

▲ 블록

엑스트라 포인트

게임 전개에 대한 평가이다. 체력이 절대적으로 적은 상황에서 상대방을 KO시켰을 경우에 높은 점수를 얻을 수 있다. 단순한 공격으로 역전하는 것보다는 콤보나 슈퍼 캔슬류의 기술들로 상대방을 역전하여 이기는 것이 더욱 더 높은 점수를 얻을 수 있다.

▲ 에너지 봐라, 이래도 진다고?

▲ 졌다…

▲ 11월 26일 「설영화」, 「리베로 그란데」, 「포포로그」, 「유라시안 익스프레스 살인사건」, 「엑소더스 길티」 12월 3일은 R4가 발매되는 날이었다. 연말 성수기에 발매되었지만 오히려 다른 대작에 밀려버린 비운의 게임

▲ 제작사인 FOG에서도 초기 출하량을 굉장히 낮게 잡았기 때문에 물건이 그렇게 흔하지도 않았으며 있다고 해도 이런 마이너 게임을 만들던 곳에서 발매된 게임을 덥석 사버릴 만큼의 용기있는 게이머는 흔치 않았다

CAN YOU WEEP OVER A GAME?(게임에서 울 수 있습니까?)

YES, YOU CAN.
어쩌면 첫번째 체험이 될지도 모릅니다. 지금까지 당신이 만난 모든 게임과는 질이 다른 깊은 감동을 느껴 주십시오.
그리고 당신에게 있어 「베스트 게임」이 되기를 바라고 있겠습니다….

〈구원의 반 -재림조- 광고 카피 중〉

제목의 의미

구원의 반. 원제는 '久遠の絆'로 일본어로는 「쿠온노 키즈나」라고 읽는다. 키즈나(絆)라는 단어는 일본어로 인연이라는 의미를 나타내며 굳이 우리말로 해석하자면 '오래된 인연' 정도…? 국내에서는 「구원의 반」 또는 「쿠온노 키즈나」라는 이름으로 소개되고 있다.

전작의 평가는?

「재림조」는 98년 12월 3일 PS로 발매된 「구원의 반」을 DC로 이식한 것이다. 당시 홍보도 전무한 상태에 FOG란 제작사의 이미지도 유저들에게 그렇게 좋게 기억되고 있지 않아 초기 출하량 일만개 남짓으로 조용히 발매되었고 그렇게 큰 반응을 얻지도 못했다. 게다가 게임이 발매되기 일주일 전인 11월 26일에는 연말 성수기를 노린 대작들이 대거 발매되었기 때문에 주 고객층인 학생 게이머의 입장에서 일주일 늦게 발매되는, 게다가 완성도를 보증할 수 없는 「구원의 반」을 구입한다는 것은 어떻게 보면 모험이라고 할 수 있었다.

그 후 어느 정도 시간이 지나고 뒤늦게 게임을 플레이해본 사람들에게 극찬을 받기 시작하였으며 인터넷을 중심으로 「구원의 반」 전문 홈페이지가 만들어지는 등 적극적인 지지활동이 벌어졌다. 이렇게 지지파가 계속해서 생겨나고, 결국 초기 출하량의 약 3배 정도가 되는 5만개 이상의 판매를 기록한 조금은 특별한 케이스의 게임이었던 「구원의 반」. 제작사의 네임밸류도, 인기 시리즈의 후속작도 아닌 순수한 게임의 완성도로 평가받은 게임이다. 이 후 4월에는 일본 PS 두 전문지에서 독자랭킹 각 1위와 5위, 「JAPAN GAME OF THE YEAR 1999」 비주얼 부문 제 5위, 사운드 부문 제 9위를 비롯해 각종 게임 시상의 상위권에 랭크되어 더 이상 숨겨진 명작이 아닌 FOG의 대표작으로 자리잡게 된다.

오·탈자를 수정했다고?

PS용에서는 상당히 문제시되었던 오자와 탈자. 「재림조」에서 치명적인 것은 수정이 되었지만 오히려 새로운 오자가 생겨나는 기이한 현상이 일어나기도 하였다. 게임의 이식을 발표하고, DC용 추가점을 공개할 때 '오자를 수정했습니다'라고 자신있게 말해놓고 오프닝(게임의 시작 부분)부터 오자를 내는 이유는 뭔지…(常盤〈토기와〉가 常磐이라고 되어 있다). 또한 '폭력신 등의 표현이 포함되어 있습니다'라는 경고문대로 어느 정도 폭력적인 장면은 수정없이 바로 사용되었지만 너무 심하다 싶은 표현(선정적인 표현 포함)은 그 단어대신 —로 대체하였다. 문제는 2장의 현대편 사야와 주인공이 신사 축제 때 에리와 만나는 장면에서(원록편으로 돌입하기 바로 전) 그 문제의 단어가 수정없이 그대로 사용되었다는 것이다. 특별히 선정적이거나 폭력적인 단어가 아닌 보통 미소녀 게임에서도 농담삼아 주고받는 정도의 가벼운 단어이기 때문에 별로 문제될 것은 없었지만 다른 건 다 수정해놓고, 여기에서만 이런 단어가 그대로 사용된다는 것은 FOG가 미처 수정하지 못했다…라고 생각할 수밖에 없다(참고로 PS용에서는 수정없이 그대로 사용되었다).

완성도가 높은 게임의 현재와 미래는?

구원의 반 -재림조-

'윤회전생(輪廻轉生)'을 테마로 역대 게임중 비연(悲戀)을 가장 아름답게 그린 게임이다' 라는 평을 비롯하여 온갖 극찬을 받고 있는 게임 「구원의 반 -재림조-(이하 재림조)」. 발매 당일 품귀 현상을 일으키고, 각종 잡지 인기 차트 톱을 차지하는 등, 5월에 발매된 게임중 가장 큰 반향을 일으킨 게임이지만 현재 좋다와 나쁘다는 의견이 완전히 갈리어 찬반양론이 끊이지 않고 있다. 일부에서는 베스트 게임이라며 극찬을, 그 반대파는 마이너 게임이라며 기피하는 문제의 게임 「재림조」. 게임의 평가는 정당해야 한다. 그리고 「재림조」의 평가도….

글 : 사미

기나긴 플레이 시간

「재림조」는 기타 노벨 계열(사운드 노벨&비주얼 노벨)의 게임들과 비교하면 꽤 긴 플레이 시간을 가지고 있다. 실질적으로 아무리 짧게 잡아도 20시간 이상. RPG의 클리어 시간이 일반적으로 30시간 정도 걸린다는 것을 감안하면 그렇게 많이 걸린다고 할 수 없지만 장르의 차이에서 오는 체감 시간은 생각 외로 크다. 이벤트를 찾고, 자신이 직접 이동해가며 어느 정도 능동적인 플레이를 할 수 있는 RPG에 비해, 「재림조」는 비주얼 노벨(정확하게는 시네마틱 노벨)이라는 장르를 가지고 있기 때문에 게임 플레이 중 시종일관 텍스트만 흘러나오고 플레이어는 텍스트를 읽다가 중간중간 나오는 분기에서 선택을 해주는 것 외에 게임 내에서 할 수 있는 일이 극히 한정되어 있다.

▲ 그 스케일만큼이나 긴 플레이 시간이 특징이다(엔딩보기 전에 지쳐서 포기한 사람도 꽤 있다)

즉 게임 자체가 수동적이기 때문에 체감시간도 길게 느껴질뿐더러 비주얼 노벨에서 20시간과 RPG에서 20시간은 담아 낼 수 있는 시나리오는 분량을 달리한다(제노기어스 같은 예외도 있기도 하지만 일반적인 RPG에서 맵 이동시간과 전투에 소모된 시간 등을 제외하면 순수 플레이 타임은 반 이하로 줄어든다). 물론 전투가 존재하고, 분기도 있으며 게임오버&배드 엔딩까지 존재하기 때문에 항시 긴장하며 플레이해야한다고는 하지만 결국 텍스트로 게임이 진행되는 노벨 계열이라는 장르의 개념은 변하지 않기 때문에 클리어하기 전에 지쳐 포기한 사람도 다수 존재한다.

▲ 전면적으로 재작업된 오프닝. 하지만 시작부터 오자가 나오면 정말 곤란한데…

▲ 사진에 ―라는 것이 문제의 단어…. 문장을 이해했다면 어떤 단어인지 대충 유추할 수 있다

찬반양론이 끊이지 않는 재림조 시나리오

호평과 혹평을 함께 받는 구원의 반의 추가 시나리오 재림조. 대부분의 사람에게는 극찬을 받는 반면 혹평의 목소리도 끊이지 않는다. 혹평을 하는 사람들 대부분의 의견은 본편과 달리 성격이나 말투가 미묘하게 바뀐, 혹은 이미지가 바뀌어 버린 캐릭터들이 마음에 들지 않는다는 것이다(특히 구원의 반 캐릭터로서 인정할 수 없다는 사람도 있다). 게다가 게임 내에 아무런 분기가 없기 때문에(선택문 자체가 존재하지 않는다)가뜩이나 수동적인 게임. 그저 화면을 보고 텍스트를 읽는 것뿐 플레이어가 할 수 있는 일은 전혀 존재하지 않는다.

▲ 본편에서는 자신의 임무를 다한 채 돌아간 아마노 사토코. 많은 팬들에게 여운을 남긴 명장면이다

플레이 시간도 너무 짧다는 느낌이 강하고(4시간 정도면 끝난다) 여러 가지를 생각하게 해주면서도 확실한 결말이 없는 엔딩은 게임이 완전히 끝났다는 느낌을 들게 하기에는 많은 부족함이 있다. 또한 재림조 시나리오 자체도 트루 엔딩을 본 후에야 플레이할 수 있다고는 하지만 본편을 내용을 제대로 이해하지 못했다면 재림조만으로는 아무런 재미를 느낄 수 없다. 마치 원작을 전혀 모른 상태에서 캐릭터 게임을 플레이하는 느낌이랄까…? 현재도 찬반양론이 끊이지 않는 재림조 시나리오.

▲ 하지만 재림조에서는 대활약. 본편에서는 볼 수 없었던 그녀의 진정한 매력을 느낄 수 있다

▲ 이게 엔딩이라는 것을 알았을 때는 약간 황당하면서도 당황해하던 기억이 난다

개인적으로는 결국은 행복해질 수 없었던 아마노 사토코의 행복한 모습을 잠시나마 볼 수 있다는 점만으로 가치는 충분하다고 생각되지만 그녀를 좋아하지 않는 사람에게는 아무런 공감을 줄 수 없다는 것이 재림조 시나리오 최대의 문제점으로 지적된다.

마지막으로…

PS용 때는 아는 사람보다 모르는 사람이 대부분이었던 「구원의 반」. DC로 이식되며 그나마 많은 사람에게 알려진 것은 다행이라고 생각되지만 노벨 계열이라는 장르의 특성상 결국 아는 사람은 다 알지 모르지만 하는 사람만 하는 게임이라는 사실은 변하지 않았다.

많은 사람이 극찬을 하고, 단점이 없다고 해도 결정적으로 이 게임에는 '대중성'이라는 중요한 요소가 결여되어 있다. 솔직히 「재림조」는 필자에게 있어서도 베스트 게임으로 꼽을 수 있을 정도로 좋아하는 작품이지만 너무 한정된 유저만 즐길 수 있다는 사실은 부정할 수 없다(일주일 늦게 발매된 사쿠라 대전이 판매량에서 월등히 앞선 것을 보면 대중성이란 요소가 얼마나 중요한지 알 수 있다). 적어도 이 글을 통해 한 사람이라도 더 구원의 반을 알고, 즐길 수 있었으면 좋겠다고 생각하는 것은 필자의 작은 욕심일까…?

구원의 반

FOG의 대표작으로 깊이 있는 시나리오로 정평이 나 있는 작품. DC로 이식되며 대폭적으로 리뉴얼되었다. 노벨 계열의 게임을 좋아한다면 반드시 플레이해 봐야 할 수작.

제작사	FOG
장르	시네마틱 노벨
발매일	5월 18일
발매가	5,800엔

DC인

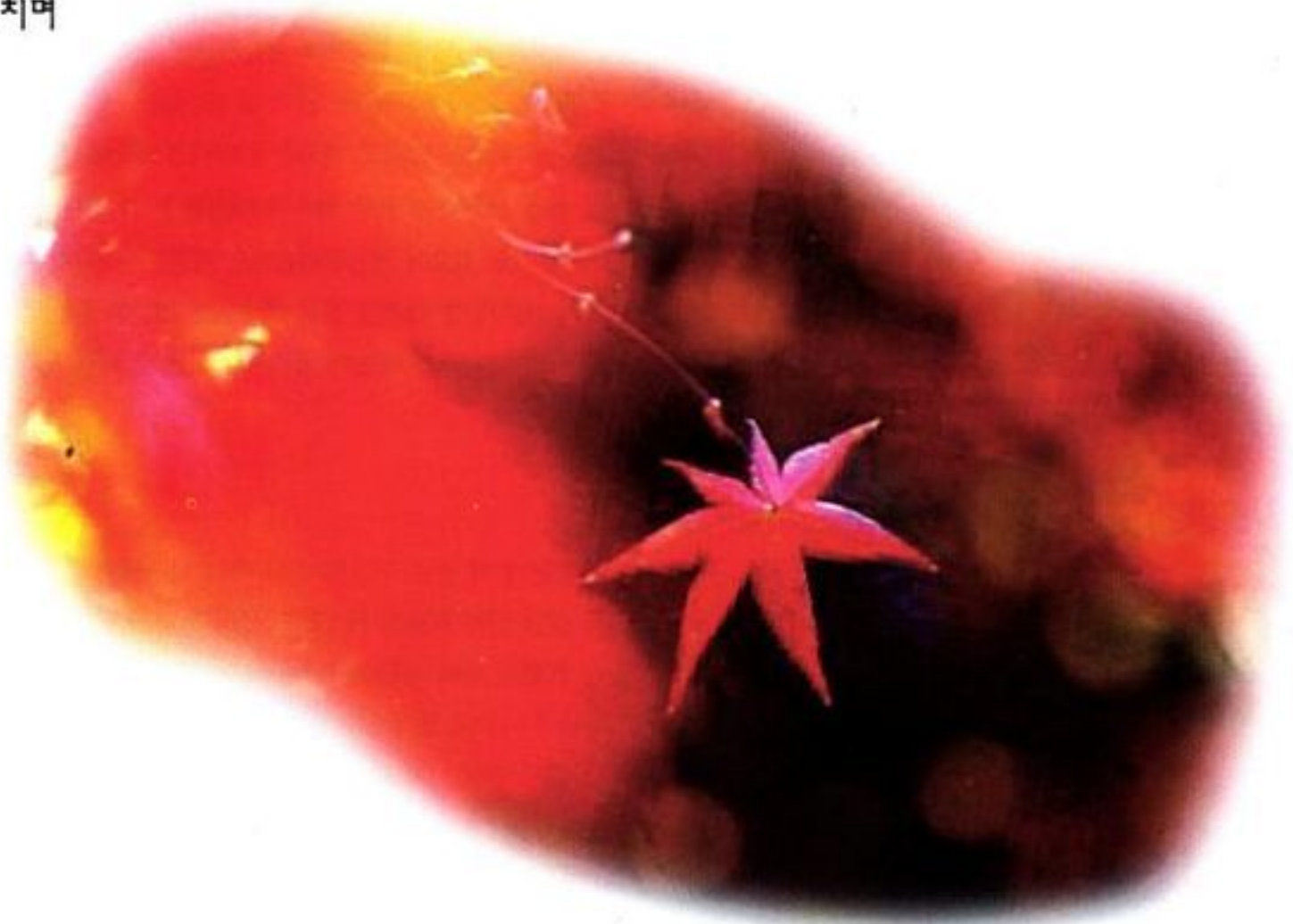
여름입니다. 무지하게 덥습니다. 이럴 땐 덥다고 짜증낼 것이 아니라
다음에 다가올 가을을 생각하며 자기 발전의 기회로 삼았으면 합니다.
아, 가을을 생각하니 저도 시상이 목언저리를 서늘하게 스치며
지나가는군요…

가을을 풍요롭게 만들기 위한 조건

글 : Dr.M

미치 무더운 여름날
대지를 적시는
한바탕의 소나기는
짜증에 찌든
내 가슴을 스치며
잔잔한 여운을
남깁니다

대지를
후끈 달구는 태양과
그것을
식히는 소나기의 반복은
머지 않은
가을 들녘의 풍요와
넉넉함의 예감이
아니겠습니까?

알림

곱뻥이 세대, n세대인 독자 여러분과 호흡을 같이 하기 위해 앞으로 e-mail을 통해서 독자의 사연을 받습니다. 그리고 자신의 e-mail주소를 이 책에 남기길 원하면 "제 e-mail 주소를 남기고 싶어요!"라고 남겨 주세요.
Dr. M's e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net

안녕하세요!! Dr.M님, 어느덧 6월이 되었군요. 쩝~ 오늘 파워를 사 보았습니다. 좀 늦었죠. 친구가 오늘 군대를 가서요. 그동안 PC방에서 사느라…(아~함 졸려…). 드디어 친구가 테란병이 되었군요. 언젠가 저도 마린이 되겠죠. 대한민국 남자들의 의무이니까!! 독자분들도 나이가 되면 군대를 가겠지만 혹시 가기 싫어하는 분들에게 Y.G FAMILY의 '전쟁과 평화' 라는 곡을 권해드리고 싶군요.
요즘 들어 저는 게임에 손에 대지 못하고 있습니다(일각에선 나이가 들어서 그렇다는데). 치유 방법이 없을까요. 음, 아무래도 허준 어의영감을 찾아 뵈야 될 것 같군요. 아 그리고 제가 얘기한 문제점(?)에 그런 가지 팀장님의 깊은 뜻이 있을 줄이야. 오늘도 깜짝 놀랬습니다. 후후~
「파판9」 발매일이 앞당겨 졌군요(나이스 스퀘어!!). 7월7일을 위해 돈을 모아야겠군요(참고로 전 4, 5, 6, 7, 8을 정품으로 가지고 있습니다). 친구들 중엔 복사를 사면 되지 하고 핀잔을 주더군요.
헤헤 그래도 굴하지 않고 전 정품을 살겁니다. 그럼 이만 소인 물러가죠.

P.S 얼마 전 배틀에서 가짜 사미를 만났습니다.
그러나 복수는 커녕 비참하게 깨졌습니다. ㅠ.ㅠ
P.S 2. 그분도 사칭할 맘은 없었다더군요. 그리고 미안하다고 전해달래요.

▶ 파판이라… 게이머 중에 안해본 사람이 없을 듯 합니다. 솔직히 「파판7」하고 「파판8」은 전작을 해본 저한테 거부감이 많아서 플레이하기 어려웠죠.
이번에는 과거로의 회귀를 목표로 한다는 데 일말의 기대를 걸고 있습니다.
그리고 가짜 사미에게 전하십시오. 저하고 한판 붙어보자고. 저도 스타는 못하는 편은 아니니 비참하게 깨지지는 않을 겁니다. 요즘 하루에 3판씩은 꼬박꼬박 플레이하고 있습니다.
제 스타 아이디는 'sad hunter' 입니다.
스타도 과거로의 회귀를 하는지… 다시 주종족을 테란으로 바꿨습니다.
저그한테는 거의 승률 90% 이상이고, 프토한테는 원래 강하고, 문제는 같은 종족인 테란 vs 테란일 때인데… 어쨌든 강해 보이더군요.
지금 스타는 3년째 하고 있는 건데… 정말 질리지 않는 게임입니다.

게임파워 오래간만이군요. 9월달 드림캐스트로 「소울칼리버」가 나온다는 말을 듣고 돈을 모은지 8개월…. 드디어 지난달 그 고대하던 드림캐스트를 장만하였습니다.
참으로 힘든 나날이었죠. 미술시간 준비물을 챙기지 않아 벌도 서고, 3교시 쉬는 시간 곯는 배를 쥐어짜며 "DC를 위해 참아야해"라고 다짐하기도 하고, 심지어는 그 적은 돈도 아끼기 위해 게임파워조차 사지 않았습니다. ^^;; 모두들 미쳤다고 했지만 저는 드디어 해낸 것입니다. 드디어DC 의 유저가 된것입니다!!!
이제는 그 힘들던 나날들도 꿈만같군요. 드림의 전원을 켜며 지난날들을 생각합니다. 눈물도 흘리고 아픔도 느끼며 보내던 그날들….
이젠 오히려 다음에 나올 DC의 후속기종을 구입하는 것이 기다려지기까지 합니다. 지금의 절 있게 해준 부모님께 감사하며 저를 실망시키지 않은 DC에게 감사하고 또한 DC가 있게 해준 세가에 감사합니다. 저같은 유저가 있는 이상 DC의 미래는 밝습니다.
우리 함께 세가의 미래를 향하여 파이팅을 외칩시다!!!

▶ 당신을 세가社의 홍보부 책임자로 임명하고 싶군요.

안녕하세요!! Dr.M님… 허허~ 파워의 DC란에 이렇게 글을 보내는 게 처음이라서 그런지 좀 어색한 감도 있는데요. 확실히 e-mail로 바뀌니 편하긴 편하더군요. 그 옛날 겜훈장님이 나오던 챔프시절이 엊그제 같은데… 요즈음 사나이 울프님은 군대 가셨나 보군요. 구구리 누님은 일본원정 잘 하고 계신지…. 허우적 누님은 전에 무슨 만화잡지에서 보고 황당해 했다는…. 허허~ 많이들 진출하시는군요(^^;;;).
현재 저는 고2인데… 어거지로 돈을 모아 겨우 올해에 드캐와 플스2를 모두 사게되었습니다. 그 결과 제 통장엔 단 돈 2천원만 남고…(ㅠ.ㅠ). 그래도 재미있는 게임들을 즐길 수 있으니 기쁩니다. 빈곤해도 말이죠.
아~, 저의 이름을 말하지 않았네요. 제 이름은 신·동·엽으로 본명이죠. 허허~. 이름 때문에 생긴 에피소드는 너무나 많아 나열하기도 귀찮고, 어쨌든 분명한 건 학기초엔 늘 괴롭힘을 당한답니다. 더군다나 근래엔 개그맨 신모씨가 불미스러운 일로 인해서 다시 새삼 큰 주목을 받고, 그의 영향은 저에게도 어김없이 찾아오고…. 요즈음엔 모델인 이모씨(신모군의 여자친구) 이야기를 괜히 저와 연관시키고… 우와, 장난 아니죠. 그래도 이름 때문인지 많은 사람들이 관심을 보이긴 하죠(^^;;). 성격도 그리 평범하지 않아서….
어쨌든 Dr.M님, 이름도 많이 들어봤었습니다. 그 어디서 봤는지는 기억은 아물한데요. '닥터 엠님은 이제 학생으로 돌아갔습니다' 라는 말을 어느 호에선가 본적이 있는데, 새삼 생각해보니 엠님도 기자가 되셨군요. 허허~ 감축드립니다!!!
-중략-.
파워를 계속 모은 것은 제본방식이 바뀐 1999년 8월호 부터 2000년7월까지 계속 한 잡지만 모으고 있습니다. 솔직히 옛날엔 드문드문 봤었는데 파워가 변신을 성공적으로 마쳐 저를 애독자로 만들어 버렸습니다(^^;;). 그런데 제가 보낸 글이 실린 잡지를 보면 어떤 기분이 들까 참 궁금합니다. 늘 남의 글을 읽다가 자신의 글이 실린 잡지를 보는 기분 말이죠. 흐음… 어쨌든 처음 보내는 글이라 장문의 글이 되어버렸네요. 여전히 할 말은 많지만 다음 기회에 다시 보내겠습니다.
P.S Dr.M님은 무슨 장르의 겜을 좋아하시나요?? 후, 혹시 사미님 타입?? (^^;;)

▶ 안녕하세요. Dr.M입니다. 제가 좋아하는 연예인 중에 신동엽님이 위에서 말씀하신 이모씨도 있는데요. 왜냐하면 키가 크고 시원하게 생겼기 때문이죠. 제 키도 상당히 커서… 그래서 좋아한답니다.
음, 사나이 울프는 군대에 가긴 갔는데요. 간지 얼마 되지 않았기 때문에 자대가 어딘지 잘 모르겠습니다. 연락도 오지 않고… 전방이라는 말만 들었는데… 거기서 적응은 잘 하고 있는지… 우진이 누님도 모 만화잡지사로 스카웃되어 잘살고 있다네요. 조금있으면 결혼한다고 합니다.
제가 좋아하는 장르는… 전략 시뮬레이션과 대전 격투입니다. 전략 시뮬 중에서는 어드벤스드 대전략을 최고로 치고 있구요. 대전 격투 게임에서는 버파입니다. 사미와는 전혀 좋아하는 스타일이 틀리죠.
동엽님 글이 실렸으니 어떤 느낌이 들까요? 비록 메일로 답장을 한번 드린 바 있으나, 다시 저한테 메일 보내주시면 고맙겠네요. 저도 궁금하거든요.

안녕하세요? 저는 서울에 사는 하정수라고 합니다. 카카~ 저도 드디어 오늘부로 DC유저가 되었습니다(^.^). 돈을 모으려고 제가 아끼는 MDR도 팔고 용돈과 함께 40만원을 모아서 오늘 친구랑 DC하고 「크레이지 택시」랑 「버추어 스트라이커 2」를 샀습니다. PS가 있지만 제가 고3이라 시간이 별로 없어서 RPG는 못하고 간단히 즐길 재미있는 게임을 하려고 DC를 샀어요. 제 친구는 DC랑 「소닉」, 「NBA 2K」를 샀습니다. 오늘 밤새도록 DC를 할 예정입니다. 용산에서 PS2로 피파2000을 봤는데 그래픽이 환상이더군요. 특히 파울시 선수얼굴이 클로즈업할 때 감탄사가 절로 나오더라구요. PS2는 나중에 사려구요. 돈이 없어서…(T.T). 비록 VM과 푸르푸르팩은 못샀지만 오늘 저녁이 기대됩니다(낮에는 저희 부모님 땜시… 못해요). 재미있는 DC겜 추천 좀 해주세요.
P.S. 전에 부록으로 주신 크레이지택시 공략에 브로마이드 맵지도를 잃어버렸어요..
어떻게 구할 방법이 없을까요? 남는 거 있으시면 좀 보내주시면 대단히 감사하겠습니다

▶ 재미있는 드림캐스트 소프트를 원한다면 다음을 참조하세요. 그리고 브로마이드는 저도 없어요.
Dr.M표 드림캐스트 TOP 10.
1. 버파3
2. 삼바 de 아미고
3. 크레이지 택시
4. 바하 코베
5. 어드벤스드 대전략
6. 버추어 스트라이커 2
7. 렌타 히어로 No.1
8. 파워스톤2
9. 소울칼리버
10. 시맨 ~금단의 애완동물~

문학준(Dr.M)기자님께. 안녕하세요. 저예요. 정유석. 설마 하면서 지낸 5월달. 6월1일(겜파워가 요번 달은 좀 일찍 나왔더라구요.)이 되자마자 친구에게 전화가 왔는데 "니가 겜파워에 나왔다. 오~ 대단해"라고 하더군요. 전 엄청 쪽팔렸습니다. 저의 그 오바성있던 사연이 뽑힐 줄이야…. 친구들이 그러더군요. 니가 무슨 4~5년된 새턴인이냐구요. 하지만 그 새턴인은 겜파워에 있던 코너 새턴인이 아니라 제가 새턴을 4~5년 전에 샀다는 뜻입니다. 그리고 전에는 확실히 오바였습니다.
겜파워 기자님들이 세가와 드림캐스트를 3류로 몰아놓고, 하잖은 존재라고 말했던 저의 말은 너무 심했다고 생각합니다(저는 세가는 뭐가 어떻다, 드림캐스트는 확실히 PS2에 밀린다라는 말을 너무 심각하게 받아들였습니다. 죄송합니다.
겜파워의 여러 기자님들, 부디 용서해주시길).
그리구요, 겜파워 잡지사에 세가와 드림캐스트를 좋아하는 사람들이 많다니 감동했습니다. 언제 한번 놀러 가고 싶은데 용기가 안나서…. 그럼 20000 줄이겠습니다.

▶ 솔직히 저같은 경우는 특이하지만, 게임파워를 칭찬하는 글보다는 어디가 어떻게 변했으면 좋겠다, △△기획은 너무 추상적이다, ××게임의 공략은 너무 어려웠다 등등의 의견이 오면 꼭 실어줄려고 노력하는 스타일입니다. 물론 제가 썼거나 담당한 '◇◇기획이 내 인생을 송두리째 흔들었다'는 등의 의견은 저와 필자들의 사기를 북돋습니다만 그것만으로 발전은 없겠죠. 전 달콤한 사탕을 먹기보다는 쓰디쓴 한약을 먹고 싶습니다.
'오버'라는 것에 대해 너무 깊이 생각하지는 말구요. 언제 한번 놀러 오십시오.

Coming Soon!! DC

시뮬레이션

기동전사 건담 기렌의 야망 ~지온의 계보~

■반다이 ■6월 29일 ■6,800엔

올해 2월 10에 PS용으로 발매되었던 동명(同名)의 타이틀을 DC로 이식한 작품이다. 플레이어는 연방군의 레빌, 또는 지온군의 기렌이 되어 지구와 우주의 패권을 놓고 길고 긴 전투에 들어간다. 건담의 명장면을 담은 이벤트의 풍부함과 리얼 사이즈로 등장하는 건담의 매력이 돋보인다.

룬 캐스터

■이노지아 ■8월 24일 ■5,800엔

본 작품은 드림캐스트로 새롭게 참여한 제작 회사 '이노지아'의 데뷔작이다. 룬 캐스터는 몬스터를 소환하고 조정하기 위한 주문을 자유롭게 작성할 수 있는 독특한 시뮬레이션 게임. 자신만의 주문서를 만들어서 영토를 점령하는 것이 목적이다. 그래픽 면에서는 경험이 적은 회사인지 조금 촌스럽게 보이기도 한다.

레이싱

F1 월드 그랜드 프릭스 Ⅱ

■비디오 시스템 ■미정 ■미정

같은 팀의 머신과 미묘한 차이가 보이고 각 서킷에서 자생하는 풀의 색까지 철저하게 옮겨 다른 레이싱 게임에 비해 한단계 높은 그래픽을 보여준다. 99년도 월드 챔피언십에 참가하여 모두 16전을 펼치는 '챔피언십' 모드 외에도 컴퓨터가 운전하는 레이스를 관전하는 '브로드캐스트' 모드 등이 준비되어 있다. 화면을 2분할하는 방식으로 대전 플레이도 가능하다.

리볼트

■어클레임 ■7월 6일 ■3,800엔

RC카를 조정하여 미술관이나 슈퍼마켓, 식물원 등의 독특한 코스를 질주하는 레이싱 게임. 지름길을 찾아서 시간을 단축할 수 있는 숏컷을 찾는 것도 독특한 즐거움의 하나이다. 최대 4명까지 대전 플레이를 할 수 있는 것 이외에도 트랙을 자유롭게 에디트할 수 있는 기능도 추가된다. 이 작품은 이미 PC용으로 나온 바 있다.

에이틴 휠러

■세가 ■미정 ■미정

초대형 트레일러를 몰고 제한 시간 내에 목적지까지 화물을 옮겨야 하는 독특한 구성의 레이싱 게임인 「에이틴 휠러」. 도중에는 길을 방해하며 위험하게 접근해오는 라이벌의 트럭도 등장한다. 이 작품은 아케이드용 게임을 이식하는 것으로 드림캐스트용에는 보너스 스테이지의 형태로 '트럭 차고에 넣기' 모드가 추가된다.

어드벤처

툼레이더 4 : 마지막 계시(THE LAST REVELATION)

■캡콤 ■미정 ■5,800엔

시리즈를 통틀어서 모두 2,000만장 이상 팔린 액션 어드벤처의 최신작 「툼레이더 4 : 마지막 계시」. 주인공 라라 크로포드는 이집트 사막에 잠들어 있는 보물을 구하기 위해 대모험을 떠난다. 플레이어를 골치 아프게 했던 수 많은 트랩도 건재하기 때문에 라라의 다양한 액션을 이용하여 헤쳐 나가야 한다.

액션

아웃트리거

■세가 ■미정 ■미정

「아웃트리거」는 옛날 「파이팅 바이퍼스」를 만들었던 스탭이 새롭게 모여 만든 액션 슈팅 게임이다. 플레이어는 대 테러 특수 부대원이 되어 3D필드를 자유자재로 돌아다니며, 머신 건, 로켓 런처 등의 무기를 사용하여 적을 없애야 한다. 언제 어디서라도 시점을 변경할 수 있는 '아이볼(DC용에서는 마우스를 이용한다)'을 구사하여 상황을 정확히 판단하는 것이 중요하다.

스포츠

버추어 애슬릿 2K

■세가 ■미정 ■미정

100m 달리기, 넓이뛰기, 투포환 등 7종류의 육상 경기를 겨루는 스포츠 게임이다. 드림캐스트가 자랑하는 아름다운 그래픽과 레버 및 버튼 2개를 이용한 간단한 조작으로 남녀노소를 불문하고 즐길 수 있다. 모두 64국가의 선수를 선택할 수 있으며, 에디트 기능을 이용하면 전공 종목과 복장 등을 바꿀 수 있다. 개성이 넘치는 선수를 이용하여 세계 기록을 돌파하라!

RPG

니벨룽겐의 반지

■석세스 ■8월 예정 ■미정

전설의 세계를 여행하며 다양한 모험을 즐기는 게임 「니벨룽겐의 반지」. 다양한 모험 장소에는 많은 수수께끼가 존재한다. 이 게임의 묘미는 이러한 수수께끼를 공략본에 의지하지 않고 자신의 힘으로 푸는데 있다. 이야기는 주인공의 시점으로 진행되며, 화면에 나타나는 커서로 이동하고 싶은 장소로 이동하거나, 아이템을 사용하는 전형적인 어드벤처 게임이다.

S · RPG

성령기 라이블레이드

■윙키 소프트 ■미정 ■5,800엔

PS용으로 발매되어 S · RPG 팬에게 조용한 인기를 얻고 있는 「성령기 라이블레이드」. 슈퍼 로봇대전으로 S · RPG의 제작에 관해 많은 경험을 쌓은 윙키 소프트가 제작을 담당하여 더욱 믿음이 간다. DC용 「성령기 라이블레이드」는 PS용에 새로운 이벤트의 추가, 그래픽의 향상, 무비 모드를 추가하여 DC의 장점을 최대한 살린다고 한다.

기타

인생게임 for 드림캐스트

■타카라 ■6월 22일 ■5,800엔

운명의 룰렛을 돌려 인생의 환희와 좌절을 맛보는 「인생게임 for 드림캐스트」. 맵 에디트 기능을 추가하여 몇 번이라도 다양한 맵을 즐길 수 있는 특징이 있다. 플레이어끼리 결혼을 목표로 플레이할 수 있는 '페어 모드', 2대2 팀 배틀로 플레이할 수 있는 '태그 모드' 등 다양한 방식을 첨가하였다. 친구에게 접대할 수 있는 게임으로 좋은 작품이다.

●장르:액션 어드벤처 ●제작사:세가 엔터프라이즈 ●5월 25일 ●발매가: 5,800엔

최강의 B급 게임. 산요는 스폰서로 얼마를 댄걸까?

렌타 히어로 No.1

위대한 건전지 산요 네오 알카라인으로 하늘을 가르고 땅을 울려라. 아 돈이 없어. 라면이라도 배달해야지. 대여금 600 고드가 없어서 쩔쩔매는 그의 이름은 렌타 히어로. 도시를 지키는 정의의 영웅이다.

(공략:유혈남자)

조작방법

A버튼	액션, 말하기, 선택
B버튼	취소, 점프
X버튼	필살기 챠지
Y버튼	메뉴 부르기
L트리거	대시
R트리거	뮤의 호출

전투 시의 조작

A버튼 메뉴화면에서 선택된 콤보를 발휘한다. 연속으로 누르는 것만으로 충분하다.

B버튼 점프. A버튼을 연달아 누르면 점프 공격이 가능하다.

X버튼 필살기 버튼. 메뉴에서 챠지 란에 선택된 기술이 발휘된다. 어느 정도 에너지를 모았느냐에 따라 4단계로 기술이 나누어진다. 물론 그만큼 전지력 소모가 심해진다.

A+X 버튼 특수 기술이 나간다.

상상+A, X 버튼 혹은 상하+A, X 버튼 화면 안쪽으로 이동해 횡이동 후 공격

붙어서 A버튼 잡아 던지기

렌탈료와 은행의 이용방법에 대해서

정식으로 렌타 히어로로 일을 하게 되면 렌탈료를 지불해야 한다. 한번에 600 고드씩. 일단 은행에 갈 수 있게 되면 은행에 직접 찾아가 계좌를 만들도록 하자. 계좌를 만들고 예금을 넉넉히 해두면 렌탈료에 대한 걱정은 없다. 콤비니 등의 ATM기기를 이용해 간단하게 예금, 환금, 기부 등을 할 수 있다. 기부의 경우엔 한 번에 1000 고드씩 일정금액을 기부하면 더 이상 기부가 불가능하다. 시간이 날 때마다 기부를 계속해서 일찌감치 끝내도록 하자.

SECA란?

슈퍼 에너지 컴뱃 아머의 약자인 SECA. 건전지로 움직이는 컴뱃 아머를 대여해 도시의 평화를 지키는 사업을 하고 있다. 가난한 것인지 항상 렌타들에게 기부를 받고 있다. 오토리 마을 서비스 카페의 화장실을 통해 갈 수 있는 이 곳 본사에서는 신형 아머의 개발, 강력한 무기 유니트의 판매, 신형 건전지와 에너지 탱크의 판매, 기부 접수와 HIP-PP를 이용한 아머 강화 등을 행하고 있다.

HIP-PP란?

미국 나스(NASU)가 SECA로 보내지기로 예정되어 있었던 하이포텐셜 파워 플러그란 이름을 가진 초 고에너지 결정체. 원래 컴뱃 아머에는 이것이 장착되어 있어야 했지만 나스에서 SECA로 운송도중 그만 수송기가 폭파해 그 조각이 여기 저기로 흩어져 버렸다. 의뢰만을 받을 것이 아니라 마을 이곳 저곳에 흩어져 있는 이 조각을 모아서 SECA로 가져가자. 그러면 아머의 파워 업도 가능해진다.

그 외

● 이 게임엔 명성이란 것이 존재한다. 렌타 히어로의 지명도란 것. 만일 의뢰 이외의 일을 해주고 상대가 돈을 주겠다고 할 때 받지 않으면 인기가 올라간다. 하지만 돈이 궁할 때에는 이것을 잘 이용하는 것이 좋다.

● 오토리의 게임센터 GIGO에는 볼거리가 많다. 각 게임을 조사하면 세가에서 만든 게임들의 음악을 들을 수 있고 지나칠 정도로 썰렁하지만 미니게임(?) 이란 것을 다운 받을 수 있다. 돈을 벌 수 있는 점치는 기계가 있는데 이 기계는 현재 소유액이 현금 예금 다 합쳐서 2000 고드 이하일 때에만 사용할 수 있다. 사용한다기 보다는 스스로 기계에 들어가 손님들에게 점을 쳐주고 그 대가로 2000 고드 정도를 번다. 정말 돈이 없을 때의 최후의 수단.

▲ 점궤는 아무 것이나 뽑아주면 된다

● 터널 공사 현장의 트룬소멘 무덤의 유적을 조사하면 고대의 빔 병기를 발견 할 수 있다. 다만 가동시키기엔 특별한 광물이 필요하지만 그것만 구해서 SECA에 가져다주면 마지막 4단계 최후의 필살 유니트가 완성된다.

● 후반으로 갈수록 적들의 회피력이 높아지기 때문에 단 한 번의 콤보로 끝낼 수 있는 전 진계의 콤보가 가장 유리하다. 그런 콤보는 히트 스트라이크 콤보(ヒットストライクコンボ)가 가장 무난하다.

코코너츠 맨션

3F ❼ ❽ ❾
2F ❹ ❺ ❻
1F ❶ ❷ ❸

① 라이스 댁
② 싱클레어 댁
③ 마구로 댁
④ 윗슈 댁
⑤ 북 댁
⑥ 스포이드 댁
⑦ 럿셀 댁
⑧ 쥬스 댁
⑨ 에소구 댁

코쟈지도

오토리로

① 집- 야마도 타로우
② 그리코 댁
③ 바론 댁
④ 호간 댁
⑤ 미소스프 댁
⑥ 한센 댁
⑦ 코쟈학원
⑧ 마이도널트 버거
⑨ 컴비거 세픈 우픈
⑩ 코쟈역
⑪ 코코너츠 맨션
⑫ 챠실저택
⑬ 농구코트

오토리 지도

코쟈로

① 서비스 카페 SECA
② 주유소
③ GIGO
④ 스시트로은행
⑤ 펭귄식당
⑥ 오토리역
⑦ 오토리병원
⑧ 혼토니 서점
⑨ 하치코우

다하네 지도

마카타로

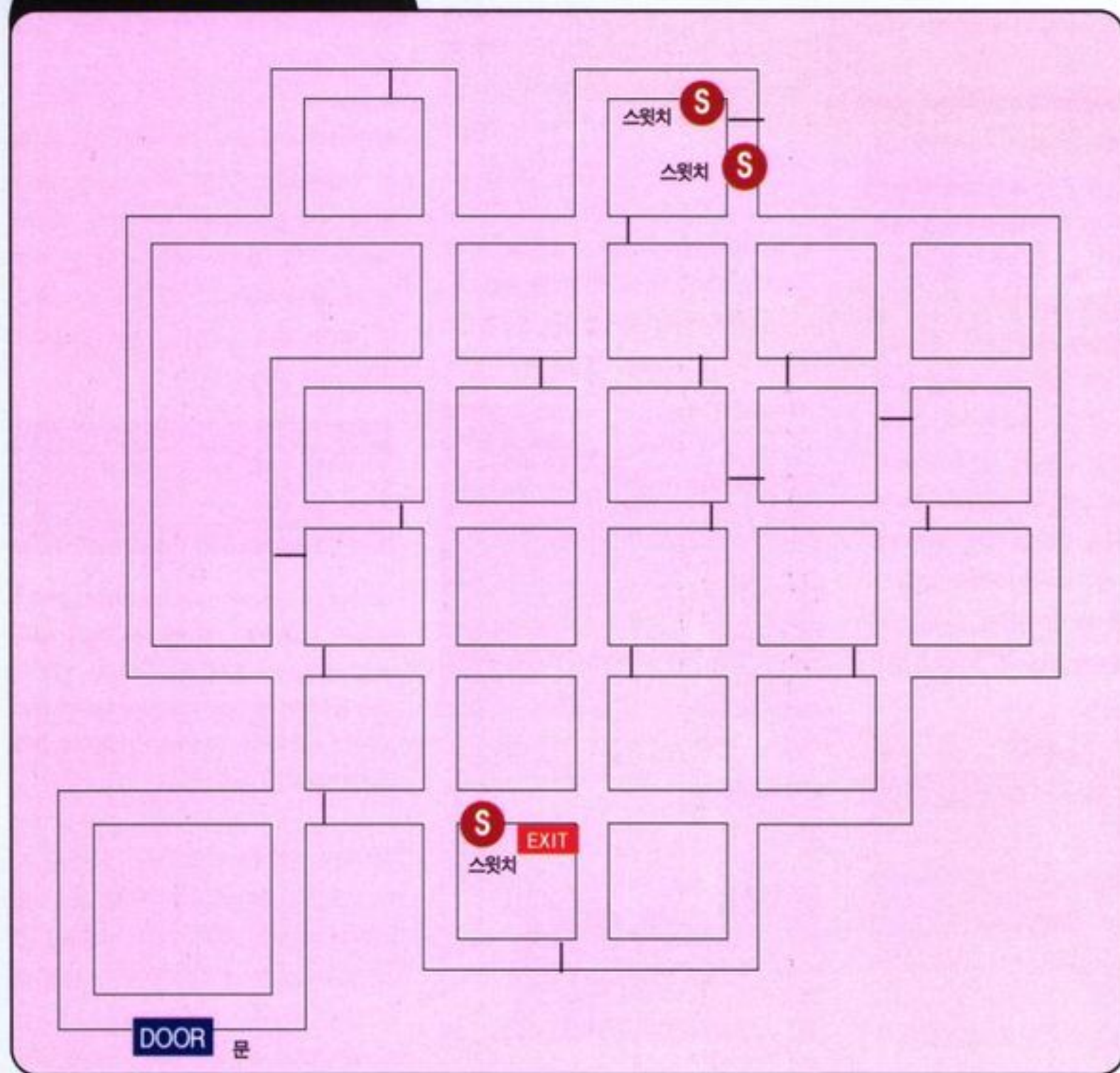
① 브리브리 호텔
② 도레미 피자
③ 카에센 론
④ 다하네 경찰서
⑤ 에스칼고 전기
⑥ 비스트로 스킵
⑦ 하이트 제약
⑧ 다이나마이트톡스 아지트 입구
⑨ 맥크로 소프트
⑩ 아카리 출판
⑪ 이모요칸당 백화점
⑫ 비시바시 은행
⑬ 다하네 역

마카다 지도

① 마카다역
② 스크랩 공장
③ 노모루와 화학
④ 노모루와 연구소
⑤ 고스트 빌딩
⑥ 노모루와 창고

아나모이나 지도

① 아나모이나 역
② 전통과자집
③ 로진
④ 콘테알 공원
⑤ 립스댁
⑥ 스케이트 댁
⑦ 낫파 댁
⑧ 우드 댁

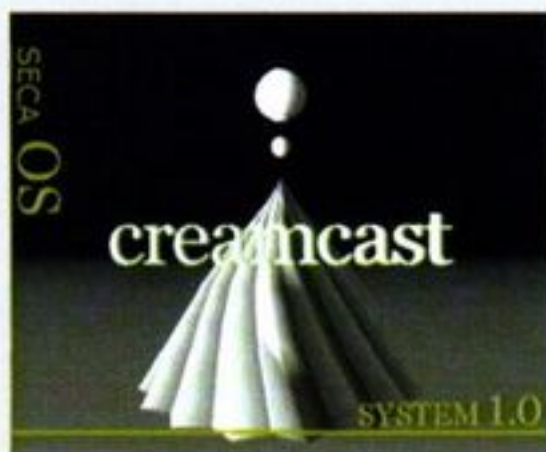
아지트 미로

프롤로그

아버지의 사업 때문에 에어로 시티로 이사를 오게 된 타로오. 아버지가 집들이로 파티를 연다. 이웃들과 이야기를 나누면서 부엌의 어머니에게 가면 음식이 다 떨어져 간다고 하고, 아버지는 배달을 시키자고 한다. 계단 옆의 전화로 배달을 시키자. 어차피 배달이 가능한 곳은 서비스(サービス)카페 뿐이다. 전화를 걸고 나서 2층으로 올라간 아버지를 따라 침실로 가자. 그곳에서 아버지에게 배달 요금을 받으면 아버지는 괴수 분장을 하고 내려간다. 현관으로 가면 배달이 도착한다. 배달 온 노인이 특별 기간이라면서 히어로가 되는 아머를 주고 간다. 한 번 입고서 아버지에게로 가자. 아버지는 마침 잘 됐다면서 쇼를 벌인다. 그러나 단 한방에 아버지를 날려버리는 타로오. 아머는 진짜 히어로의 힘을 지니고 있었다.

▲ 쇼맨쉽이 강한 아버지

▲ 이런 걸 입다니

▲ 에잇 바보 아버지!

파티는 그걸로 끝나고 타로오는 현관에서 다시 노인을 만난다. 자신을 닥터 트러블이라고 소개한 이 노인은 주식 회사 SECA에서 제공하는 렌탈용 아머가 어떻냐며 타로오에게 SECA와 접속이 가능한 크림 캐스트를 준다. 그는 타로오에게 렌탈용 히어로, 에어로 시티를 지키는 영웅, 렌타 히어로가 되라고 하는데…. 일단은 시험기간이니 사용하기로 하고, 크림 캐스트를 자기 방의 작은 TV에 연결하자.

▲ 이것이 크림 캐스트의 초기화면

메일을 확인하고 첫 임무를 받는 타로오. 우연찮게 손에 넣은 영웅의 아머로 그는 무엇을 할 수 있을까?

각 미션 공략

MISSION 1

첫 임무의 의뢰(初仕事のお願い)

보수: 1000 고드

SECA로부터의 첫 임무입니다. 히어로가 할 만한 일은 아니지만 어떠한 일이라도 첫 걸음이 중요한 거예요. 코쟈(コージャ)마을에 있는 마이도넬 버거라는 가게 옆길에서 닥터 트러블이 기다리고 있습니다.

지시한 곳으로 가보면 닥터 트러블이 렌타 히어로와 SECA를 선전하기 위한 전단 돌리기를 시킨다. 총 8장. 코쟈 마을에 돌아다니는 사람들과 가게 안의 사람들을 중점으로 나누어주자. 전단을 받는 사람은 딱 8명뿐이니 헷갈릴 필요도 없다. 다만 학교 정문 앞에서 세가타 선생님에게 전단지를 건네주면 그는 렌타 히어로를 시험해 본다. 앞으로 세가타 선생과 체육관에서 승부를 하면 그의 기술을 습득 할 수 있게 된다. 또한 공원 근처로 가면 웬 여자가 불량배에게 곤란한(?) 일을 당하고 있다. 불량배를 쓰러뜨리면 여자는 감사의 표시로 2000 고드를 주고 전단지도 가져간다. 물론 앞에 설명한 대로 명성을 위해 돈을 받지 않을 수도 있다.

▲ 세가타 선생…

▲ 첫 실전이다!

MISSION 2

켄트군으로 부터의 의뢰(ケントくんからの依頼)

보수: 500 고드

코쟈 마을 소건 댁에 살고 있는 켄트군으로부터 임무 의뢰입니다. 보수는 500 고드. 의뢰 내용은 본인이 직접 만나서 이야기하고 싶다고 합니다. 즉시 현장으로 가주세요.

호건의 집으로 가서 켄트를 만나자. 그는 타로오의 여동생 아리사를 좋아해서 러브레터를 건네 줄려고 한다. 용기가 부족한 나머지 렌타 히어로에게 부탁을 하는데…. 일단 집으로 돌아가자. 아리사는 방에 없다. 어머니는 아리사가 맛있는 체리 파이 만드는 법을 배우기 위해 미나 그리코씨 집으로 갔다고 한다. 그곳으로 가면 미나는 없고 남편만 있는데 그의 말에 따르면 미나와 아리사는 바론씨 집으로 갔다고 한다. 다시 바론씨 집으로 가면 이번엔 미나와 아리사가 공원으로 놀러갔다고 한다. 이제 공원으로 가자. 공원에 가면 미나와 아리사가 소년 둘과 함께 숨바꼭질을 하고 있는 걸 볼 수 있다. 일단은 렌타 히어로의 모습으로 두 소년부터 찾자. 위치는 사진을 참조하자.

▲ 이곳에 숨어 있다

아리사는 자신이 들킬 것 같다며 또 다른 곳으로 숨는다. 공원으로 가서 미나와 이야기하면 이제 체리 파이가 다 구워졌을 테니 돌아가자고 소리를 지른다. 어디선가 나타나는 아리사. 바론씨네 집을 거쳐 미나의 집으로 그리고 자신의 집으로 다시 거꾸로 거쳐오면 아리사가 방에 있다. 이제 러브레터를 건네주자. 그러면 그녀는 켄트에게 일단은 친구로 지내자고 전해 달라고 한다. 켄트는 그 얘기를 듣고 기뻐한 뒤 보수 500 고드를 지불한다.

MISSION 3

배달 아르바이트(出前のバイト)

보수: 한 집당 800 고드

오토리(オートリー)의 펭귄식당 주인 킴·킨도우씨로부터의 아르바이트 의뢰입니다. 지금 가게가 너무 바쁘기 때문에 배달을 도와 달라는 것 같습니다. 힘내요.

일단 펭귄 식당으로 가서 미리 변신 한 후에 주방에 있는 주인과 이야기하자. 그가 말하는 주소를 지도에서 확인 한 후 열심히 달리자. 주로 코코넛 맨션, 주택가, 학교 정도가 배달 목적지. 시간 내에 많은 배달을 할수록 돈이 늘어난다. 하지만 아무리 해도 4명이 한계일 듯.

MISSION 4

현금운송 의뢰(現金輸送の依頼)

보수: 3000 고드

다하네(ダハネ)에 있는 비시바시 은행으로부터 현금운송 의뢰입니다. 렌타 히어로로 변신해서 은행 뒷문에 있는 가드맨과 이야기하면 안으로 들여보내 줍니다. 자세한 이야기는 다하네 비시바시 은행 점장에게 직접 들으세요.

다하네로 지하철을 타고 가자. 공원으로 가면 노모루와 화학의 사장 아들인 프리오를 괴롭히는 아이들로부터 구하는 이벤트도 있다. 보수로 2000 고드를 주지만 안 받을 수도 있다. 비시바시 은행이 뒷문으로 변신한 뒤 들어가자. 은행장은 백 만 고드를 스시

Dreamcast

트로 은행에 가져다 달라고 한다. 스시트로 은행 뒷문의 가드맨에게 이야기하면 들여보내준다. 은행으로 가면 뒷문으로 가기 직전에 강도 3인조를 만난다. 별로 대단한 것은 아니니 한 사람씩 쓰러뜨리자. 경찰이 연행 한 뒤 은행에 돈을 가져다주면 보수를 받는다. 이제 집으로 가게 되면 닥터 트러블이 집 앞에서 기다리고 있는 것을 볼 수 있다. 그는 타로오를 이제 정식 렌타 히어로로 채용하겠다면서 앞으로는 렌탈료를 받는다고 말한다. 또한 오토리에 있는 서비스 카페로 오면 수상한 곳을 조사해서 SECA 본사로 갈 수 있다고도 한다. 그렇게 말한 뒤 그는 렌타 히어로의 증거라 할 수 있는 RH브레스렛을 타로오에게 준다. SECA, 렌탈료나 은행에 관한 것은 공략 앞부분을 참조하기 바란다.

▲ 약하다 훗훗

MISSION 5

마카타 마을 내 패트롤(マカタ町内のパトロール)

보수 4000 고드

에어로 시티 시장으로부터 마을 내 패트롤 의뢰입니다. 보수 금액은 당신의 활약에 따라 달라집니다. 마카타 역 앞에 있는 시장이 사정을 이야기 해줄 테니 일의 내용을 들으세요.

시장에게 가면 그는 자신이 범죄와의 전쟁을 하고 있다며 마카타 안의 불량배들을 처리해 달라고 한다. 마을 이곳 저곳을 다니면서 불량배들에게 시비를 걸어 모조리 쓰러뜨리자. 그러다 보면 또 다른 렌타 히어로인 울사라맨(울트라 맨+샐러리 맨)이 등장하게 된다. 라이벌 등장인가?

▲ 잘 보면 똥배가…

이 때 시장이 와 노모루와 화학 연구소 굴뚝에 아이가 올라갔다면서 구조를 요청한다. 울사라맨과 같이 가서 아이를 구조하자. 누가 빨리 사다리를 올라가는지 경쟁하게 된다(A버튼 연타). 아이를 구하면 울사라맨은 일단 퇴장하고 시장에게서 보수 4000 고드를 받을 수 있다.

▲ 연타다 연타!

임무가 끝나면 왠 이상한 자들이 렌타 히어로에게 해를 가하려고 하는데…. 그리고 집으로 돌아와 보면 세가타 선생에게 메일이 와 있을 것이다. 이제부터 2개나 3개 정도의 의뢰가 끝날 때마다 세가타 선생에게 가면 또 다른 콤보 기술들을 익힐 수 있을 것이다. 일단 이 메일을 받았으면 즉각 학교 체육관으로 가자.

MISSSION 6

장보기 부탁(買い物のお願い)

보수 3000 고드

코자의 비롱 오브라이트 댁에 사는 비롱 오브라이트 씨로부터 쇼핑 의뢰입니다.

바론의 집으로 가면 배고파 쓰러져 버린 바론이 카드를 주면서 다하네의 이모요칸당 백화점 식품 매장에서 먹을 것을 사다달라고 한다. 물품을 한번만 말해주는데 잘 기억해서 지하 식품 매장에서 구입하자. 돈은 카드로 자동 지불되니 염려 없다. 식료품을 가지고 바론에게 가면 그가 보수로 3000 고드를 준다.

MISSION 7

다하네 마을 내 패트롤(ダハネ町内のパトロール)

보수 2000 고드

에어로 시티 시장으로부터 마을 내 패트롤 의뢰입니다. 보수 금액은 당신의 활약에 따라 달라집니다. 다하네 역 앞에 있는 시장이 사정을 이야기 해줄 테니 일의 내용을 들으세요.

시장은 지금 다하네에 이상한 녀석들이 돌아다닌다면서 마을 사람들에게 정보를 들으라고 말한다. 변신해서 여기 저기 사람들의 말을 들어보자. 단 돌아다닐 때 웬일인지 갑자기 전투에 들어갈 때가 있다. 그러니 사람과 대화 할 때에만 변신하도록 하자. 다하네에서는 별 다른 정보를 듣기 힘들지만 마카타로 가면 요즘 이상한 녀석들이 은행에서 서성댄다는 걸 알 수 있다. 즉시 비시바시 은행으로 가자. 은행 안에는 프리오가 있다. 그 아이와 이야기하면 갑자기 은행에 강도가 침입. 프리오는 도망치려다 강도에게 맞게 된다. 움직이겠냐는 선택문에서 당연히 예(はい)를 선택한 뒤 강도들을 쓰러뜨리자. 총을 들고 있지만 그다지 위협적이진 못하다. 프리오는 병원에 입원하게 되고, 은행장은 감사의 뜻으로 4000 고드를 준다. 시장에게 가면 역시 보수 2000 고드를 받게 된다. 하지만 미션 클리어 후에도 변신 한 뒤 돌아다니면 전투에 들어가는 건 변하지 않는다. 이제 렌타 히어로는 불량배들의 표적이 된 것이다.

MISSION 8

애완 동물 찾기(ペット探し)

보수 500 고드

없어진 소중한 애완견을 찾아달라는 의뢰가 들어왔습니다. 보수는 500 고드. 아나모이나(アナモイナ)의 콘도야 공원에서 의뢰주가 기다리고 있을 겁니다.

의뢰주인 양복차림의 남자는 렌타 히어로가 애완견을 찾을 만한 인물인지 시험해 보겠다며 덤벼온다. 이기면 상대해준 대가로 일단 1000 고드를 준다. 그는 사실 애완견 찾기가 의뢰가 아니라면서 진짜 의뢰주의 의뢰를 어딘가 감추었으니 그걸 찾아보라고 한다. 공원의 애들에게서 정보를 모으라는데 모을 것도 없이 한 아이 당 2번 이상 계속 말을 걸면 공원 안의 쓰레기통이 정답이라는 걸 알 수 있다. 그 안에 있는 보이스 레코더가 의뢰 내용이다. 의뢰주는 노모루와 화학의 사장으로 임무는 보디가드. 사장실로 찾아오라고 말하는데 사장실로 들어오려면 초대장이 필요하다고 한다. 아나모이

▲ 이거다

나의 전통과자 집(不じみ屋)으로 가서 점을 뽑아 0점이 나오면 그 점괘를 해석해 초대장을 찾으라고 한다. 가게로 가자. 메뉴에서 최하단의 점을 보자

0점을 뽑을 때까지 계속 하는 것이다. 0점의 점괘는 이렇다.

'개집 안으로 초대되어 참고 있는 것을 발견한다.'

가게 바로 옆의 개집을 말하는 것이다. 개집 안에 무언가가 있긴 하지만 개가 있으니 좀 곤란하다. 가게에서 파는 과자(ふがし)로 꼬여 내자. 개가 집밖으로 나오면 초대장을 가져오자. 이제 변신한 뒤 노모루와 화학 본사 3층에 있는 사장실로 가자. 사장은 협박편지를 받았다며 렌타 히어로에게 보디가드를 부탁한다. 렌타 히어로는 사장의 뒤를 가드하기로 한다. 회사 밖으로 나가 노모루와 화학 창고로 가던 도중, 갑자기 한 소년이 등장해 사장에게 복수를 하겠다고 한다. 가엾지만 이것도 일이니 일단 소년을 쓰러뜨리자. 소년의 아버지는 복서인데 노모루와 화학의 약으로 인해 폐인이 되었다고 한다. 이미 주변의 얘기로 들어 알지만 노모루와 기업은 악덕 기업에 사장도 신용이 안가는 사람이다. 일단 소년은 경찰에 연행되고 사장은 보수를 지불한다. 찜찜하지만 받아두기로 하고 렌타 히어로는 집으로 돌아간다. 그 사이 사장은 이토미미즈라는 이름의 박사와 개발 중인 군전투용 로봇의 스파링 상대로 렌타 히어로를 점찍는데….

▲ 악의 태동인가…

MISSSION 9

히어로 대역 의뢰(ヒーロー代役の依頼)

부수 2000 고드

다하네 백화점 이모요칸다으로 부터 히어로 쇼 의뢰가 들어왔습니다. 자세한 내용은 이모요칸다 옥상에 있는 백화점 점장에게서 들으세요

사정은 히어로 역의 아르바이트생이 다른 아르바이트와 겹쳤다는 것. 그래서 렌타 히

Dreamcast

어로가 대역을 맡게 되었다. 무대 뒤로 가서 히로인 역할을 할 여자에게 말을 걸면 쇼가 시작된다. 무대로 올라가 적들을 무찌르면 되는데 이 적들이 만만치가 않다. 중간에 회복제인 다이조V까지 섭취하니 방심하면 안 된다. 쇼가 끝나고 점장이 보수를 지불한다.

▲ 직업정신이 살아있는 여자다

MISSION 10

긴급! 낙반사고 발생!!(緊急! 落盤事故 發生!!)

보수 4000 고드

긴급 사태입니다. 아나모이나의 터널 공사 현장에서 낙반사고가 일어났습니다. 터널 속에 작업원이 몇 명 갇힌 것 같습니다. 속히 그들을 구출하세요.

현장 감독의 말로는 3명이 갇혔다고 한다. 암석을 부수면서 안에서 그들을 찾아야 한다. 감독은 암석을 부술 때 또 낙반이 일어나지 않도록 주의하라고 말한다. 그리고 또 다른 렌타 히어로인 울사라맨도 불렀다는 얘기를 한다. 터널 안은 바위로 다 막혀 있지만 주먹으로 부술 수 있는 바위가 한정되어 있으니 그것들을 찾아내 부숴 나가면 자연히 사람들을 찾게 된다. 하지만 3명을 다 발견해도 또 다시 암반이 무너져 입구가 거대한 바위로 막히게 된다. 렌타 히어로의 힘으로는 어쩔 수가 없는데 그때 울사라맨이 나타나 바위를 부숴 버린다. 밖으로 탈출. 보수는 공사장에 있는 사무실로 가서 받으면 된다. 하지만 사무소장 립스씨는 자신의 딸인 사란이 쓰러졌다는 소식을 듣고 오토리의 병원으로 갔다고 한다. 오토리의 병원까지 가면 립스씨가 보수를 준다. 그의 딸 사란은 몸이 약한 아이다. 수술을 받아야 하는데 수술을 받기 싫어하는 것 같다. 마침 같은 병실인 프리오는 사란에게 호감을 갖는데….

▲ 안 부숴지는 바위도 있다

MISSION 11

보디 가드(ボディーガード)

보수 2000 고드

의뢰자는 코쟈의 코코너츠 맨션에 사는 소피아 싱클레어 씨입니다. 의뢰 내용은 보디가드이고 보수는 2000 고드입니다.

소피아의 집으로 가자. 그녀는 괴상한 편지를 받아서 두려워하고 있다. 하루종일 붙어있기로 하고 우선 학교까지 보디가드. 가는 도중 지루하지 않게 소피아가 질문을 해온다. 무엇을 선택해도 그다지 상관은 없는 것들이다. 학교로 들어가 교실로 간다. 쉬는 시간에 다시 보자고 하는 소피아. 이제 변신을 풀고 들어가서 함께 수업을 듣자. 선생님의 3지 선다 퀴즈가 등장하지만 역시 별 의미는 없다. 수업이 끝나고 다시 쉬는 시간. 체육시간인지라 탈의실로 향하는 소피아. 변신한 뒤 탈의실까지 바래다준다. 그런데 탈의실 안에서 비명이 들리고 누군가가 침입해서 소피아를 납치해 간다. 뒤를 쫓으면 세가타 선생이 교문을 막고 범인들을 잡아둔다. 범인은 시니시니 단이란 놈들로 자신들이 숭배하는 하가타탄이란 신에게 소피아를 제물로 바치겠다고 한다. 들을 말이 없다. 바로 쓰러뜨리자. 두목이 상당히 강한데 그 녀석만 집중해서 쓰러뜨리도록 한다. 시니시니 단이 도망가면 소피아에게서 보수를 받자.

▲ 황당한 녀석들

MISSION 12

긴급! 불발탄 처리의뢰(緊急! 不發彈處理の依頼)

보수 5000 고드

아나모이나 초미밍 건설로부터 터널 공사 현장의 불발탄 처리 의뢰입니다. 터널 공사 작업 주 전시 중의 불발탄이 파헤쳐진 것 같습니다.

현장 감독은 이미 울사라맨이 와 있다고 한다. 안으로 들어가면 울사라맨이 불발탄을 살펴보지만 자신은 처자식이 있는 몸이라며 렌타 히어로에게 맡기고는 도망가버린다. 처리방식은 버튼 순서를 기억했다가 누르는 일종의 미니게임 같은 것으로 버튼의 배열은 드림 캐스트의 패드 버튼과 색깔까지 같다. 기억해야 하는 양이 점점 늘어나는 것은 물론이고 일정 미스를 초과하면 임무는 실패다. 처리 후 보수는 역시 사무실에서 받아가자.

▲ 그리 어렵진 않다

MISSION 13

피자배달 아르바이트((ピザ配達のバイト)

보수 3200 고드

도레미 피자의 호백 도레뭇 도씨로부터 피자 배달 아르바이트 의뢰입니다. 도레미 피자로 향해 주십시오.

주소와 주문한 피자의 종류를 설명 받고 4가지 배달을 마치는 형식. 시간 제한은 없다. 주로 마카타와 다하네에서 배달하게 된다.

MISSION 14

프리오군으로부터의 의뢰
(フリオくんからの依頼)

보수 3000 고드

오토리 병원에 입원 중인 프리오 노모루와 군으로부터 의뢰가 들어왔습니다. 속히 오토리 병원의 프리오의 병실로 향하세요!

가보면 프리오가 병원식은 맛이 없다면서 카드를 주며 함께 마이도널트 버거의 패스트푸드를 사다달라고 한다. 바론 씨의 의뢰와 마찬가지로 원한 메뉴를 잘 기억해 구입하도록 하자.

MISSION 15

긴급! 콤비니 강도 발생!!
(緊急! コンビニ強盜發生!!)

보수 5000 고드

코쟈 컴비니 세븐오븐의 점장에게 긴급 의뢰가 들어왔습니다. 콤비니 강도에게 습격 당했으니 속히 잡아달라는 것! 현재 경찰도 현장으로 향했습니다.

가보면 무력한 경찰이 총을 뺏기고 인질로 변한다. 이 때 렌타 히로코 등장!!

▲ 이것이 렌타 히로코!

강도에게 사타구니 킥을 날린다. 간신히 일어나는 강도. 뒷처리는 렌타 히어로가 하도록 하자. 경관은 고맙다며 범인을 연행하고 렌타 히로코는 순식간에 사라진다 점장이 나와서 보수를 지불한다. 이제 집으로 가보면 집 옆에 웬 노인이 한 명 서있는 것을 알 수 있다. 그는 힘이 모조리 빠져서 걷기도 힘든 사람으로 렌타 히어로에게 오토리의 하치코우라는 잡화점까지 업어 달라고 한다. 업어다 주면 보수를 준다. 명성을 고려한다면 받지 않는 것도 좋지만 이 후 이 노인은 계속 나타나므로 돈이 궁하다면 받아두는 것이 좋을 지도 모른다.

MISSION 16

하이트 제약사장으로부터의 의뢰
(ハイト製藥社長からの依頼)

보수 6000 고드

다하네의 하이트 제약 사장으로부터의 의뢰입니다. 보수는 6000 고드. 내용은 하이트 제약 사장에게서 들으세요.

사장실은 3층으로 변신하지 않으면 갈 수 없다. 의뢰 내용은 2층 금고에 보관 중이던 극비 파일이 사라졌으니 그것을 찾아달라는 것. 2층으로 가 연구원들과 가드맨에게 질문해 보면 전 연구소 책임자 비이커 스포이드 씨가 극비 파일 분실의 책임을 지고 물러났으며 그가 빚이 상당히 많다는 걸 알 수 있다. 또한 코코너츠 맨션에 산다는 것까지 알아낸다. 수상하니 찾아가 보자. 코코너츠 2층에 사는 스포이드씨. 그의 집 앞에는 그의 부인이 울고 서있다. 남편은 도박을 좋아해서 이제 간신히 빚을 갚게 되었다고 말하면서 새로운 일자리를 찾으러 가

Dreamcast

서 아직 돌아오지 않았다고 말해준다. 그 층의 다른 사람들과 대화를 해보면 그가 다하네의 카에센로라는 곳에서 돈을 빌렸다는 걸 알 수 있다. '카에센 로'로 향하자. 그곳 사장에게 말을 걸면 돈을 빌리겠느냐고 물어본다. 아니요(いいえ)라고 대답하면 투덜거리며 비이커 스포이드가 방금 돈을 갚고 집으로 돌아갔다고 말해준다. 다시 그이 집으로 가면 그는 속사정을 이야기 해준다. 그는 많은 빚을 갚기 위해 극비 파일을 훔쳐 노모루와 화학으로 간 것이었다. 그러나 노모루와는 그 파일을 독가스 개발에 사용했다. 뒤늦게 후회한 스포이드씨는 조치를 취하려다가 오히려 가스에 감염되어 평생 춤만 추다가 죽게 되었다.

▲ 이런 황한 꼴로 죽어야 하나?

이 사실을 하이트 제약의 사장에게 이야기하자. 그러면 그는 회사의 이미지를 위해 즉각 해독제를 만들게 한다. 2층으로 내려가면 연구원들이 열심히 해독제(げどくざい)를 만들고 있다. 스포이드의 집으로 가면 스포이드가 이제 한계에 다다르고 렌타 히어로에게 반드시 나머지 가스들을 다 처리해 줄 것을 부탁한다. 그 순간 가까스로 시간에 맞춘 연구원이 해독제를 가져다주고 스포이드는 살아난다. 그는 노모루와 화학 창고로 잠입하는 방법을 알려준다. 연구원에게 해독제를 받은 뒤 그 방법대로 잠입하도록 하자. 창고 가드맨이 H한 잡지를 좋아한다고 하니 오토리에 있는 혼토니 서점에서 주간 플레이보이를 사도록 하자.

▲ 이거다

그런 후 렌타 히어로가 아닌 타로오의 모습으로 가드맨에게 가 말을 걸면 그는 책을 빼앗아 열심히 읽게 된다. 그 틈에 잠입!

이토미미즈 박사를 비롯한 몇 명의 박사들이 음모를 진행 중이다. 이때 렌타 히어로 등장. 박사들은 그에게 즉시 가스를 사용하지만 렌타도 해독제를 사용하면 된다. 박사들은 실력 행사로 직접 싸움을 건다. 놀랍게도 상당히 강하다. 방심하면 안 된다.

▲ 이것이 진정 연구만 하는 박사들이란 말인가?

적을 다 쓰러뜨리면 오히려 자신들이 만든 가스에 감염되어버린 박사들. 해독제로 한 명 한 명 다 치료해 주면 극비 파일이 책상 위에 있다는 걸 알 수 있다.

▲ 스스로의 의지로 추는 거라는 이토미미즈 박사

파일을 챙기고 하이트 제약 사장실로 가서 보수를 받도록 하자. 의뢰후 다하네 역으로 가게 되면 또 렌타 히어로를 택시로 착각하는 그 노인이 나온다. 이번엔 카에센로 앞 광장 수수께끼의 동상 앞이라고 한다. 데려다 주자.

MISSSION 17

조사협력 의뢰(調査協力の依頼)

보수 6000 고드

다하네 경찰로부터 조사 협력 의뢰가 왔습니다. 내용은 서장에게서 직접 들으세요.

다하네 경찰서 2층 서장실로. 최근 각 조직들이 연합으로 불법 무기를 거래하려 한다고 한다. 마타카에 있는 보브라는 정보통에게 이야기를 들으라는데…. 보브는 알로하셔츠에 선글래스를 낀 대머리 노인이다. 마카타로 가면 사람들 얘기로 고스트 빌딩 근처에서 괴롭힘을 당하고 있는 노인이 있다는 걸 알 수 있다.

▲ 이 노인이 보브다

당장 노인을 구하면 그는 자신이 보브라면서 최근 코로리네 패밀리, 시니시니 단, 스타코라 연합, 다이나 다이나마이트 독스, 야키이레 조 등이 무기 밀무역자 쵸 빈탄 사이에 거래를 하려한다. 쵸 빈탄은 다하네의 브리브리 호텔에 숙박하고 있다고 한다. 호텔 2층의 쵸 빈탄의 방으로 가면 그는 여자와 함께 레스토랑 비스트로 스킵에 간다. 요길 들어가려면 넥타이와 정장이 필요하다. 이모요칸당으로 가서 구입하도록 하자. 돈이 없다면 아버지에게서 빌릴 수도 있다. 다시 지배인에게 가서 갈아입겠냐는 선택문에서 예(はい)를 선택.

▲ 이건 학생복이 아닐지…

안으로 들어가 쵸를 찾아내 얘기를 걸면 웨이터에 의해 멀찌감치 떨어진 자리에 앉게 된다. 그 사이 코로리네 패밀리의 보스가 나타나 카운터에서 둘만 비밀스럽게 대화를 한다. 대화 내용으로는 마카타 선착장에서 모두가 모이기로 한 모양이다. 카운터로 가서 얘기를 직접 걸게 되면 쫓겨나게 된다. 그러면 코로리네 패밀리들에게 알몸이 되어 얻어맞게 된다.

▲ 알몸으로 싸운다

진다고 해도 아무런 이상이 없는 전투다. 서장에게 가 이 정보를 알려주면 경찰이 출동하게 된다. 마카타 선착장으로 가면 경찰들이 대기하게 된다. 컨테이너 뒤에서 경찰들과 함께 대기하고 있으면 보스들이 하나씩 등장한다. 다이나마이트 독스의 보스만 등장하지 않고 모두 5명이 모이게 된다. 이제 나가서 그들을 혼란시키면 경찰이 나타나 보스들을 쫓아 체포한다. 경관과 실랑이를 벌이게 되는 보스들을 하나씩 찾아내 모두 쓰러뜨리자.

▲ 도와주자

▲ 설령 진다고 해도 히로코가 도와준다

보스들은 강하고 졸개들도 많이 나오지만 보스만 빨리 쓰러뜨리면 전투는 일찍 끝나게 되어 있다. 모든 보스를 쓰러뜨린 후 서장에게 가면 보수를 준다.

MISSSION 18

긴급! 우드군을 말려라!!(緊急! ウッド君を止めて)

보수 4000 고드

코가 학원의 체육관에서 제이슨 우드가 날뛰고 있습니다. 빨리 체육관으로 가세요. 의뢰인은 코가 학원의 코로코 히메비레 교장이고 보수는 4000 고드입니다.

체육관으로 가면 이미 많은 남자들, 심지어 울사라맨까지 쓰러져 있다. 우드군은 현재 히로코 양과 대치! 그러나 히로코 양까지 한 방에 나가떨어지고 만다.

▲ 이럴수가!

렌타 히어로가 덤비면 그는 기다렸다는 듯이 뭔가 드링크를 마신다. 그러자 더욱 난폭해지는데…. 조금 느리기 때문에 타격수가 많은 콤보로 눌러버리면 그만이다. 쓰러

뜨리면 그는 어떤 이에게 의해 억지로 무언가를 마시게 된 모양이다. 세가타 선생보다 강해지겠다는 일념이 이런 사건을 불러일으킨 것. 사건은 일단락 되고 교장에게 가면 보수를 받게 된다.

▲ 우드를 끌고 가는 어머님, 최강은 바로…

MISSSION 19

발굴대 행방불명(發掘隊 行方不明)

보수 5000 고드

아나모이나 터널 공사 현장에서 기원전 3000년의 것으로 추정되는 고대유적이 발굴되었다고 합니다. 그곳에서 고고학자들이 조사를 시작했지만 그 중 3명이 행방불명 되어버렸다는 연락이 들어왔습니다. 자세한 것은 고대유적 조사단의 리더 고고학자 킨톤 마스다씨에게 이야기를 들으세요.

킨톤 마스다에게서 대략의 이야기를 듣고 나면 행방 불명이었던 3명 중 한 사람이 터널에서 빠져 나와 기절하면서 트룬소멘의 저주란 말을 한다. 계속해서 나쁜 일만 있었던 터널 공사였기 때문에 인부들은 하나 둘 떠나가고, 우선 안의 나머지 2사람을 구해야 한다. 터널 안으로 들어가 안쪽 바위를 부수고 유적으로 들어가자. 그곳에서 기둥에 깔린 박사 하나를 구조. 그러면 또 다른 렌타 히어로가 등장한다. 안쪽 유적으로 들어가기 위해서 고심을 하기 시작하는데 잘 보면 바닥에 스위치가 있다. 다른 렌타 히어로가 걷는 것에 타이밍을 맞추어서 두 스위치를 동시에 밟아보자.

▲ 타이밍을 맞춰서

문이 열리고 안으로 들어갈 수 있게 되지만 또 하나의 렌타 히어로는 미이라 같은 것에는 약하다며 모든 걸 주인공에게 맡긴다. 미이라들은 공격할 때에만 빠르니 타격수가 많은 콤보로 요리하자. 미이라들을 무찌르고 나면 트룬소멘의 황금가면에 홀린 박사가 등장하는데 미이라와 다를 바 없으니 간단히 해치워버리자. 이제 모든 일이 끝! 조사단의 리더에게서 보수만 받으면 된다.

MISSSION 20

사란 행방불명(サランの行方不明)

보수 2000 고드

오토리 병원에 입원 중인 사란이 없어졌다는 소식이 들어왔습니다. 행방불명된 사란을 한시라도 빨리 찾아달라는 부모님으로부터의 조사 의뢰입니다. 우선은 오토리 병원에 있는 사란의 아버지를 만나서 이야기를 들으세요.

병원으로 가면 사란의 아버지가 수술을 받기 싫어하던 사란이 없어졌다며 어머니는 지금 집으로 돌아가 혹시나 사란이 돌아오지 않나 기다리고 있다고 한다. 자신도 찾아보겠다며 나가는 아버지. 아나모이나의 공원으로 가면 아이들에게서 사란이 이모요칸당의 히어로 쇼를 좋아했다는 걸 알 수 있다. 이모요칸당으로 가면 다시 한 번 히어로 쇼의 의뢰가 즉석에서 주어진다. 받아들이자. 이번엔 외계인 배우 중 보스급만 해치우면 된다. 쇼가 끝난 후 남아 있는 아이가 사란이다. 다가가 말을 걸자. 그러면 수술이 싫었다는 사란의 말을 듣게 된다. 결국은 부모님이 사란을 데려가지만 병원으로 가서 사란에게 수술을 받고 나면 자신처럼 히어로가 될 수 있다는 말을 해주면 사란도 용기를 낸다. 아버지에게 보수를 받고 이제 사란은 수술을…. 수술실 앞에서 기도하는 부모님들. 수술은 오랜 시간에 걸쳐 진행되었지만 성공적으로 마쳐졌다.

▲ 용기를 주는 선택이다

MISSSION 21

싸움 중재 의뢰(ケンカ仲裁の依頼)

보수 8000 고드

코자에 사는 쟈스민 차실씨로부터 싸움 중재의뢰가 들어왔습니다. 자세한 것은 쟈스민 씨를 만나서 이야기를 들으세요.

쟈스민 저택으로 가서 이야기를 들으면 쌍둥이 형제가 싸우고 있는 모양이다. 쟈스민 부인은 싸움의 원인을 알아내고 중재시키길 바라고 있다. 형제는 다하네에 나란히 회사 사장을 하고 있다. 겐마이 챠실은 아카리 출판, 호우지 챠실은 맥크로 소프트의 사장이다. 맥크로 소프트로 가면 형이니 할 수 없이 용서하겠다며 호우지가 트레비앙 쥬스를 가져다주라고 한다. 그리고 형이 만일 화장실로 가면 쫓아가서 바지를 체크하라고 한다. 아카리 출판으로 가서 겐마이를 만나자. 그는 기쁘게 트레비앙 쥬스를 마신다. 그리고는 화장실로. 쫓아가서 바지를 체크해주자. 지퍼가 열렸다. 그러면 자신의 창피한 버릇을 잘도 지적했다면서 호우지가 자신의 연인인 레몬양을 가로챘다며 호우지의 부끄러운(?) 사진을 공개한다. 다시 호우지에게 가자. 호우지는 그 사진을 보고 형이 오히려 자신의 연인인 애플양을 가로챘다며 전화로 형에게 직접 대결을 신청한다. 그리고는 즉석에서 렌타 히어로를 4000 고드에 고용한다.

▲ 지퍼 안에는 컬러 풀 한 속옷이…

▲ 이 사진은 뭘가?

형인 겐마이도 울사라맨을 고용했다. 이제 울사라맨과 싸워야 할 지경. 전투가 끝나면 히로코가 나타나 한심하다고 핀잔을 준다. 울사라맨은 퇴장하고 형제는 이제 직접 맞붙는다. 해결방안은 연인이라는 여자를 데려오면 간단할 듯하다. 쟈스민 부인에게 이 사실을 얘기하면 그녀는 레몬 스케이트는 아나모이나에 살고 있단다. 찾아가면 놀랍게도 레몬과 애플은 쌍둥이 자매라는 걸 알 수 있다. 그래서 형제가 오해한 것이다. 다시 형제들에게 가면 오해가 다 풀리게 된다.

▲ 이쪽도 쌍둥이?

쟈스민 부인에게 가서 보수를 받자. 쟈스민 저택을 나오면 다이나마이트 독스의 아만다라는 여자와 그 수하들을 만나고 싸우게 된다. 인사치레였을 뿐이지만 강하다. 나중에 어떤 식으로 만나게 될지.

MISSION 22

긴급! 로봇을 막아라(緊急! ロボットを止めて)

보수 15000 고드

긴급사태 발생입니다. 현재 오토리에서 수수께끼의 로봇이 폭동을 일으키고 있습니다. 경찰의 의뢰입니다. 조속히 오토리로 가서 그 로봇을 퇴치해 주세요!

만반의 준비를 하자. 오토리로 가면 이미 많은 렌타들이 쓰러져 있다. 경관의 총도 안통하고 울사라맨 역시 쓰러지고 만다.

▲ 총이 소용없다

▲ 울사라맨도 분투하지만…

이제 렌타 히어로의 차례다. 회피를 잘하는 빠른 녀석이므로 전진형에 타격수가 많은 콤보가 유리하고 측면과 후면에서 공격하는 게 좋다. 이기게 되면 로봇은 녹색 트럭을 타고 달아난다. 울사라맨의 권유로 그 뒤를 쫓는 렌타 히어로.

▲ 울사라맨에게는 누군가가 다가가고… 이 곳은?

코쟈로 돌아가 지하철을 타고 다하네로 가자. 다하네에서 다른 렌타에게서 녹색 트럭 얘기를 듣는다. 마을 사람들에게서 정보를 들으면 그 트럭이 마카타로 간 걸 알 수 있다. 트럭은 마카타의 노모루와 호화 창고 옆에 세워져 있다. 하지만 창고 안에는 들어갈 수 없고…. 마침 사장이 와서 같이 창고를 둘러보았지만 아무 것도 없다. 하지만 순수히 물러설 수는 없다. 다른 렌타와 짜고는 창고로 잠입! 창고 안에 벽에 손자국이 있는 곳을 살피면 스위치가 나온다.

▲ 이쪽에서 말을 거는 사이 뒷통수를!

▲ 이곳이다!

스위치를 눌러 로봇이 있는 곳을 발견한 두 렌타. 노모루와 개발의 최신 전투병기 로봇 USO-800(우소? 거짓말?)이 그곳에 있었다. 녹색의 렌타는 자신이 해치우겠다며 나서지만 배터리가 다 되어서 그만 알몸으로….

▲ 중요한 순간에…

다시 렌타 히어로의 차례다. 히로코가 등장해 대 로봇용 유니트까지 주므로 다시 조금 전과 같이 가볍게 싸워주자. 결국 노모루와 사장은 연행된다. 이토미미즈 박사는 다이나마이트 독스와 손을 잡게 되는데…. 경찰서로 가서 보수를 챙기고 다하네 역으로 가면 다시 택시(?) 일을 하게 된다. 이번엔 스시트로 은행이다.

MISSION 23

긴급! 울사라맨 반란(緊急! ウルサラマン反乱)

보수: ?????

SEC사로서는 엄청난 사태가 발생했습니다. 그것도 최악의 사태입니다. 렌타 히어로의 울사라맨이 악인집단에게 손을 빌려주고 나쁜 짓을 하고 있습니다. 다하네의 이모요칸당 보석매장을 습격했다는 정보가 들어왔습니다. 정의의 아군인 렌타 히어로가 이런 일을 한다는 것이 알려지면 세간의 신용이 사라지게 되어버립니다. 즉시 마하네로 가서 울사라맨을 잡아주세요. 이번 의뢰는 SEC사로부터입니다.

보석매장은 이미 털린지 오래다. 충격 속에서 이모요칸당을 나서면 갑자기 경관이 달려와 이번엔 비시바시 은행이 털렸다고 한다. 비시바시 은행으로 가면 이번엔 또 경찰서가 습격 당했다고 한다. 경찰서로 가면 각 조직의 잔당들이 서를 장악하고 있다. 안으로 들어가 다른 싸움은 신경끄고 지하 감옥의 보스들이 갇혀 있는 곳으로 가자.

▲ 울사라맨이 보스들을 풀어주려고 한다

▲ 울사라맨을 대신해 싸우는 녀석도 무언가를 마신다

울사라맨은 서장실로 열쇠를 찾으러 간다. 감옥을 마저 정리하고 2층으로 올라가면 울사라맨이 열쇠를 찾지 못하고 있는 걸 알게 된다. 울사라맨은 창문을 통해 도망가지만 결국 다른 렌타들에게 포위당한다. 이제 렌타 히어로와 다시 한 번 1:1 대전이다. 필살기가 가능한 상대이니 틈을 주어서는 안된다.

▲ 이런 필살기를 맞고 싶지는 않다!

울사라맨을 쓰러뜨리고 나서 집으로 가 크림 캐스트를 가동하자. SECA와 연결이 되지 않는다. 직접 SECA로 찾아가면 SECA에 누군가가 침입해 신형 아머를 훔쳐간 걸 알 수 있다. 핑크색 머리의 남자라는데…. 닥터 트러블은 일단 울사라맨의 일은 잘 처리했다며 9000 고드를 준다. 그는 핑크색 머리의 남자가 RH브레스렛을 가지고 있을 확률이 높다며 울사라맨의 것을 이용했을 수 있다면서 울사라맨을 확인하라고 한다. 만일 울사라맨에게 RH브레스렛이 없다면 회수해 오라는 명령이다. 경찰서 지하감옥의 울사라맨과 만나보자. 그는 RH브레스렛을 이미 빼앗겼다면서 자신의 가족들이 다이나마이트 독스에 인질로 잡혔다고 털어놓는다.

▲ 유리관 안의 아머가 사라졌다

▲ 울사라맨에게 그런 사정이

경찰은 다이나마이트 독스의 아지트가 마카타 어딘가일 것이라며 수색에 나섰다. 마카타에는 이미 다른 렌타들이 울사라맨의 가족을 구출하기 위해 나서고 있다. 사람들에게 물어보면 고스트 빌딩이 수상하다는 걸 알 수 있다. 고스트 빌딩으로 가자. 엘리베이터는 옆의 단추를 누르자. 선택문이 나오는데 うらめしや라고 선택하자. 엘레베이터를 타고 3층으로 가서 전투를 벌인 후 다시 2층으로 계단으로 내려가면 핑크색 머리의 남자와 만나게 된다. 적들이 강하기 때문에 방심하면 안된다. 전지력을 충분히 채워놓고 필살기로 결판을 내자. 핑크색 머리의 남자는 로봇이었다. 그를 쓰러뜨리면 RH브레스렛을 회수할 수 있고 울사라맨의 가족들도 구하게 된다. 그 후 SECA로 가면 보수로 10000 고드를 받게 된다.

MISSION 24

아머 회수 부탁(アーマー回收のお願い)

보수: ????

마카타 사람들로부터 '렌타 히어로에게 당했다'라는 정보가 들어왔습니다. 다이나마이트 독스가 변신했을 가능성이 있습니다. 아머를 되찾아 오세요.

마카타 역 앞으로 가면 다이나마이트 4천왕이라는 훔쳐간 신형 아머를 장착한 4명이 등장한다. 우선은 레오라는 녀석과 1:1로 싸우게 되지만 이겨도 그 후 나머지와 3:1로 붙어야 하기 때문에 지게 된다.

▲ 비겁하다!

▲ 의식 속에서 혼이 불타오르니? 타로오?

병원에서 의식을 되찾은 타로오는 아버지의 동의를 얻어 다시 재기한다. 우선 SECA로 가자. 렌타들은 겁에 질려 있다. 닥터 트러블을 만나 죽더라도 싸우겠다고 하면 역시 No.1 이라며 신형 아머를 넘겨준다. 그 때 뮤가 들어와 경찰의 소집 명령을 알려준다.

경찰은 마카타의 스크랩공장이 다이나마이트 독스의 아지트라는 걸 알았다며 렌타들과 합동으로 작전을 편다. 그러나 그곳은 함정으로 이미즈토토 박사가 만든 로봇들밖에 없다. 그곳에서 전 독스의 일원에게서 진자 아지트로 가는 법을 알아내자. 진짜 아지트는 마하네의 맨홀 중 하나로 들어갈 수 있으며 그 맨홀에 들어 갈려면 4가지 트럼프 마크가 새겨진 열쇠 4개를 모아야한다. 이 열쇠들은 각 마을에 있는 다이나마이트의 수하들을 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.

▲ 맨홀은 이곳이다

다하네의 맨홀로 들어가면 완전 미로다. 미로 안의 벽에 있는 스위치 세 개를 가동시켜야 다음 문으로 갈 수 있다. 생각보다 단순한 미로이니 차분하게 살피자. 이제 막판이다. 4천왕을 하나 하나 상대하면서 마지막 문까지 가야한다.

▲ 레오와의 재전

▲ 이 둘도 아머를 입었다

▲ 히로코가 인질로!

▲ 아만다가 오히려 도와준다

▲ 이런 필살기도 쓴다

마지막에는 이미즈토토 박사와 다이나마이트의 보스인 경찰 서장이 있다. 서장은 이미즈토토 박사가 만든 아머를 입고 싸우게 된다. 에너지가 반이 소모되면 폭탄을 던져 아지트를 파괴한다. 쓰러뜨리고 나면 서장은 무능한 인간들이 자신을 그리고 정의와 악을 함부로 판단하는 것에 대한 궤변만 늘어놓고는 아지트에서 추락해 죽게 된다. 이제 제한 시간동안 탈출해야 한다.

▲ 이런 곳으로…

▲ 최후의 승리 포즈!

▲ 히로코 그녀는 역시…

계기판을 살펴보면 리셋이란 버튼이 있고 누르면 엘리베이터가 솟아오른다. 이미즈토토 박사도 데리고는 탈출하자. 엘리베이터는 서장실로 연결되어 있었다. 그리고 이젠 대망의 엔딩으로.

공략 후기

짧은 게임이다. 처음 클리어 했을 시간이 20시간. 다시 해보니 10시간. 좀만 더 노력하면 7시간도 가능할지도…. 짧은 단편 코미디 혹은 드라마로 여기면 딱 좋을 게임이다. 초일류의 B급을 노렸다고 광고하는 세가. 게임 이곳 저곳에 보이는 노골적인 산요 건전지 광고. 그런 와중에서 웃음이 나오는 건 왜인지.

뉴 페이스가 요구되는 시기

[방진 객원기자]
antidust@hanmail.net

「별의 카비 64」,「젤다의 전설 -무쥬라의 가면-」,「실황 파워풀 프로야구 2000」.

위의 3개의 타이틀은 각각 첫주 판매량을 10만개 이상씩 가볍게 돌파하며 N64의 건재함을 과시해 주었다. 또한 발매를 앞두고 있는「풍래의 시렌 -귀신습격 시렌성」이나「마리오 스토리」등도 위와 같은 바람을 일으키리라 충분히 예상할 수 있다.

그러나 뭔가 지겨운 느낌이 드는 것도 사실이다. 카비, 링크, 파워프로군, 마리오, 시렌…. 모두들 최소 5년에서 최고는 10년도 넘은 나이를 먹은 캐릭터들이다. 닌텐도의 대박 타이틀이 훌륭한 게임성과 두터운 유저층을 지니고 있어 성공할 만한 카드가 된다는 사실을 모르는 것은 아니지만 닌텐도 64가 이들의 돌림노래 콘서트장이 되어가는 기분이 들어, 이들의 노래를 싫어하는 청중은 올 수 없는 영역이 되어가는 것이 아닌가 하는 두려움이 들어 근심과 함께 안타까운 마음이 든다.

뭔가 확 다른 분위기의 새로운 얼굴이 혜성처럼 나타나 N64를 다목적 공연장으로 만들어 주었으면 하는 바램을 가져본다.

영원한 아이돌 스타 마리오의
활약상을 그린 RPG

마리오 스토리

제작사	닌텐도
장르	액션 RPG
발매일	8월 11일
발매가	6,800엔

SFC에서 인기를 얻었던 「마리오 RPG」의 후속작 「마리오 스토리」. N64에 몇안되는 RPG로서 기대를 모으고 있는 작품이다. 또한 루이지를 비롯하여 마리오 시리즈에서 정겨운 캐릭터들이 하나, 둘 등장할 예정이어서 더욱 기대를 모으고 있다. 이번달에는 오프닝과 피치 공주를 구하러가기 전까지의 스토리, 전투 신, 새로운 시스템에 대해 알아보자.

최근에는 「포켓 몬스터」에게 밀리는 경향이 있기도 하지만 영원한 닌텐도의 간판 스타이자 전세계적으로 유명한 마리오. 그가 활약하는 RPG가 등장한다.

◀ 독특한 연출이 마리오 스토리의 특징이다

◀ 어떠한 소원이라도 들어준다는 별의 지팡이, 하필이면 쿠파 같은 악당에게 넘어가 버렸는데…. 과연 최강의 힘을 손에 넣은 쿠파에게 승산은 있는 것인가…?

◀ 쿠파하면 떠오르는 강력한 화염공격… 피할 곳이 전혀 없을 정도로 화면을 가득 메우는 강력한 공격이다

오프닝 스토리

키노코 성에서 평화로운 나날을 보내고 있던 피치 공주와 키노피오. 그 때 별 나라의 궁전에서 어떠한 소원이라도 들어준다는 별의 지팡이를 강탈하여 강력한 힘을 손에 넣은 쿠파가 들이닥친다…라는 것이 오프닝의 스토리이다.

▲ 별 나라에는 별의 지팡이라는 보물이 존재하고 있었다

하지만 돌연 들이닥친 대마왕 쿠파가 그 보물을 강탈해 간다 ▼

◀ 머리 나쁜 쿠파는 카메크 할머니와 태그를 짜서 들이닥치는데…. 힘쓰는 것은 쿠파, 머리쓰는 것은 카메크, 최강 콤비의 탄생?

▲ 화염 공격에 이어 번개 공격까지…! 쿠파의 손에 들려있는 것은 별 나라에서 강탈해온 별의 지팡이. 그렇다면 이 번개가 바로 쿠파가 손에 넣었다는 힘인가…?

▲ 쿠파의 강력한 공격에 손도 못써보고 패한 마리오. 그런 마리오를 별 나라의 요정들이 걱정이 되는 듯 바라보고 있다

쿠파

마리오 시리즈에서 빼놓을 수 없는 악역이자 최종 보스인 쿠파. 모든 게임의 최종 보스는 쿠파…라는 공식이 성립되어 있을 정도의 비중있는 악역으로 마리오 스토리에서는 엄청난 파워를 손에 넣어 일취월장(日就月將)하였다

카메크 할머니

쿠파의 참모역. 힘은 세지만 머리가 나쁜 쿠파에게 지혜를 빌려준다. 쿠파와 함께 최종보스가 될 가능성이 농후한 캐릭터

시스템 화면중 일부 공개

최근 공개된 시스템 화면. 첫 번째는 장비와 HP 등을 표시해주는 스테이터스 화면. 두 번째는 세계의 현재 상황을 파악할 수 있는 화면이다.

◀ 화면에는 HP를 표시해주는 하트와 플라워 포인트라는 것이 보인다. 하트는 그렇다해도 플라워 포인트의 정체는…?

◀ 전체 지도. 하지만 지도에 키노코성이 없는 것은 쿠파가 키노코성을 강탈해서…라고 생각된다

모험의 기본은 정보 수집

쿠파의 생각지도 못한 파워에 피치 공주를 빼앗긴 마리오. 강탈당한 키노코 성과 피치 공주를 구해내기 위해 모험의 무대로 나설 결심을 한다. 하지만 최강의 힘을 손에 넣은 쿠파와 그에게 지혜를 빌려주는 카메크 할머니가 기다리고 있는 키노코성까지 간다고 해도 현재 마리오의 능력으로선 피치 공주를 구해낼 수 없다. 그런고로 우선은 정보를 수집하기로 한다.

◀ 쿠파에게 당한 후, 마리오는 피치 공주를 구하기 위해 모험에 나서지만…

그를 기다리고 있는 것은 전혀 비중없는 악역 조연 캐릭터 리보였다 ▶

다양한 캐릭터를 만나 다양한 정보를 수집할 수 있다 ▼

◀ 마법사와 얘기하는 마리오. 말투를 보아하니 적은 아닌 것 같은데…

● 정보 수집은 대화로 시작

필드 상에서 체크할 수 있는 것에 접근하면 「!」가, 대화할 수 있는 캐릭터에 접근하면 「…」가 머리 위에 표시된다.

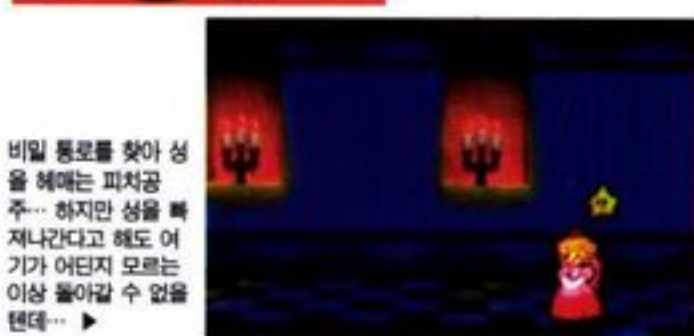
◀ 체크할 수 있는 것에는 ! 가 표시된다. 편리한 시스템

◀ 대화할 수 있는 캐릭터의 머리위에는 …가 표시. 역시 편리한 시스템

「…」가 표시된 캐릭터에게 말을 걸면 일상적인 대화부터 게임의 열쇠가 되는 중요한 힌트까지 다양한 정보를 얻을 수 있다 ▶

● 그 무렵 피치 공주는…

◀ 키노코성과 함께 납치된 피치 공주. 여기서는 마리오 뿐만 아니라 피치 공주를 직접 조작해 성 내부를 이동할 수 있게 된다. 하지만 아무리 자신의 성이라고 해도, 성 구석구석까지 상세히 알지는 못할 터. 과연 탈출할 수 있을까…?

◀ 피치 공주는 언젠가 대신에게 들은 적이 있는 비밀 통로에 대한 얘기를 기억해 낸다

비밀 통로를 찾아 성을 헤매는 피치공주… 하지만 성을 빠져나간다고 해도 여기가 어딘지 모르는 이상 돌아갈 수 없을 텐데… ▶

본격적인 모험의 시작

정보의 수집이 끝났다면 본격적인 모험이 시작된다. 마리오답게 해머 공격을 비롯한 다양한 액션이 준비되어 있으며 던전 탐험도 빼놓을 수 없는 즐거운 요소이다.

◀ 쿠파 부대의 방해가 만만치 않다

▲ 시리즈 팬들에게는 익숙한 해머 공격!!

▲ 전투뿐만 아니라 던전에서의 퍼즐과 액션도 빼놓을 수 없다

◀ 루이지도 등장. 과연 플레이어가 조작할 수 있는 캐릭터가 될지 아니면 단순한 서브 캐릭터가 될지…. 어쨌든 루이지도 등장하니 팬들은 기대하자

전투 시스템 소개

입력 타이핑이 중요시되는 액션 커맨드. 공격 방법에 따라 커맨드가 정해져 있으며 타이밍을 잘 맞추어 버튼을 누를수록 상대에게 큰 데미지를 줄 수 있다.

◀ 전투에서는 다양한 기술을 사용할 수 있다

커맨드는 각 기술에 따라 다양한 것이 준비되어 있다(왠지 하이퍼 올림픽 시리즈의 커맨드 입력이 생각나기도…) ▶

특수 능력의 사용

모험을 하는 도중, 입수할 수 있는 뱃지. 이것을 장비하면 다양한 특수능력을 사용할 수 있게 된다. 뱃지에는 사용할 수 있는 특수능력이 정해져 있으며 상대의 속성에 따라 구분해서 사용하는 것이 중요하다.

◀ 다양한 뱃지가 있고, 뱃지에 따라 능력은 천차만별이다

마리오의 영원한 히로인 피치. 하지만 이번에도 쿠파에게 잡혀가 버리는건 변하지 않는다

피치

이번 달도 새로운 정보공개. 그리고 아마 다음 달에도…

풍래의 시렌 2

-귀신습격! 시렌성!-

제작사	춘소프트
장르	RPG
발매일	9월 27일
발매가	6,800엔

발매일을 봄에서 여름으로 연기했던 「풍래의 시렌 2」 발매일이 9월 27일로 결정되었다. 홍보기간이 좀더 필요했던 것인지… 발매일을 연기한 후, 한달도 빠지지 않고 수많은 정보를 공개하고 있다. 비슷한 것 같으면서도 새로운 정보들로 3달 연속 신작라인에 실리는 쾌거를 기록한 「시렌 2」. 정보부족으로 허덕이는 N64에 이런식으로 매달 정보를 공개해주니 담당자로서 감사할 따름이다.

게임의 주 스토리는 나타네 마을을 귀신족의 습격으로부터 지켜주기 위해 성을 짓는 것. 하지만 나타네 마을 사람들은 이미 귀신족의 습격에 익숙해진 듯, 시렌에게 알아서 하라는 식으로 성의 건축을 방관하고 있다. 아무래도 마을 사람들의 적극적인 도움을 바라기는 힘들 듯(도와 달랄 때는 언제고…).

시렌을 기다리고 있는 것은 시련

시렌의 던전 탐험은 그렇게 평화롭지만은 않다. 귀신족의 습격에도 대비해야할뿐더러 각 던전에는 별의 별 함정과 몬스터들이 시렌을 피곤하게 한다. 다행히 전작과 같이 함정에 한번 걸려 즉사를 하는 경우는 없어졌지만 HP가 소비되거나 도구가 없어지는 등, 함정에 걸릴 때마다 앞으로의 진행이 점점 힘들어진다. 게다가 몬스터의 특수공격이 엄청나게 강해졌는데…. 설마 SFC용 시렌 정도의 난이도를 가지고 있는 것은 아니겠지?

▲ 체력이 떨어졌을 때는 기본적인 회복 아이템 주먹밥을 사용하자

엄습해오는 위기! 몬스터의 특수공격

전작에서의 몬스터 특수공격은 시렌의 레벨을 저하시키거나, 무기를 녹슬게 하는 등, 플레이어를 약간 피곤하게 할 뿐, 게임자체의 밸런스를 붕괴시키는 치명적인 공격은 없어서 그것을 극복하고 클리어했을 때의 카타르시스는 이루 말할 수 없었다. 하지만 「시렌 2」에서는 더욱 파워업해서 시렌을 계곡 아래로 날려버리는 몬스터까지 등장한다. 떨어진다고 즉사하는 것은 아니지만 떨어지고 난 후가 문제이다. 그대로 다시 부활할지 아니면 아래에 또 다른 던전이 존재하고 있을지는 아직 미정이지만 원점으로 복귀하는데 소비하게 될 정신적인 충격과 시간, 데미지는 결코 적다고 할 수 없을 것이다(설마 던전의 처음으로 되돌아오는건…?).

◀ 하필 이런 곳에서 몬스터를 만나다니…

▲ 어라? 어라라라? 몬스터의 공격에 날아가는 시렌…

◀ 과연 시렌의 운명은…

넘어지면 아이템이…

「시렌 2」에서는 돌에 걸려 넘어졌을 때, 도구가 바닥에 떨어지는 것뿐만 아니라 물속으로 빠져버릴 경우도 있다. 물에 빠진 도구는 어떠한 수단을 사용하면 다시 주울 수도 있지만 한번 떨어진 도구가 원형을 그대로 유지하고 있다고는 기대할 수 없다(물에 빠진 주먹밥은 맛있을까?).

◀ 뚤뚜~(한가롭게 걸어가는 시렌)

▲ 물속에 떨어진 아이템을 어떻게 건져야할지…

▲ 뚜쉬~(돌에 걸려 넘어지는 소리

원거리에서 공격해 오는 몬스터들

「시렌 2」에서는 원거리 적을 공격할 수 있는 창 등의 무기를 장비할 수 있게 되었다. 거기까지는 좋은데 문제는 적 몬스터도 원거리 공격 무기를 장비할 수 있게 되었다는 것이다. 전작까지는 원거리라고 해봐야 활과 지팡이 정도였지만 「시렌 2」에서는 적 몬스터도 거침없이 원거리 공격을 해오기 때문에 항시 긴장하며 플레이해야 한다.

▲ 선제공격을 당했다

새로운 무기 '창'

시리즈 최초로 등장하는 무기 '창'. 직선공격 범위가 일반 무기의 2배이기는 하지만 두손으로 들어야하기 때문에 방패를 장비할 수 없다는 단점이 있다. 하지만 최고의 방어는 최선의 공격이라는 말이 있듯이 잘만 사용하면 최강의 무기가 될 수 있다.

◀ 시리즈 최초로 등장하는 '창'. 방어는 할 수 없지만 발군의 공격력과 범위를 가지고 있다

최강의 공격력을 가진 '대형지뢰'

한번 밟으면 이유불문 체력 1로 만들어 버리는 '대형지뢰'. 게다가 주위 2마스 이내에 있는 적과 도구를 없애버리는 추가효과까지 가지고 있는 시리즈 최고의 트랩이다. 어떻게 보면 전혀 쓸모없는 지뢰일 수도 있지만 역으로 적에게 둘러 쌓여있을 때, 자폭용으로 사용하는 등의 다양한 활용방법을 가지고 있다. 이처럼 각 던전 내 트랩의 용도를 파악하는 것도 게임의 클리어를 위해서는 필수적인 요소가 된다.

▲적과 함께 자폭을 감행한 후 해맑게 웃으며 한마디 해주자. '임무완료'

Nintendo64

우어어~ by 좀비

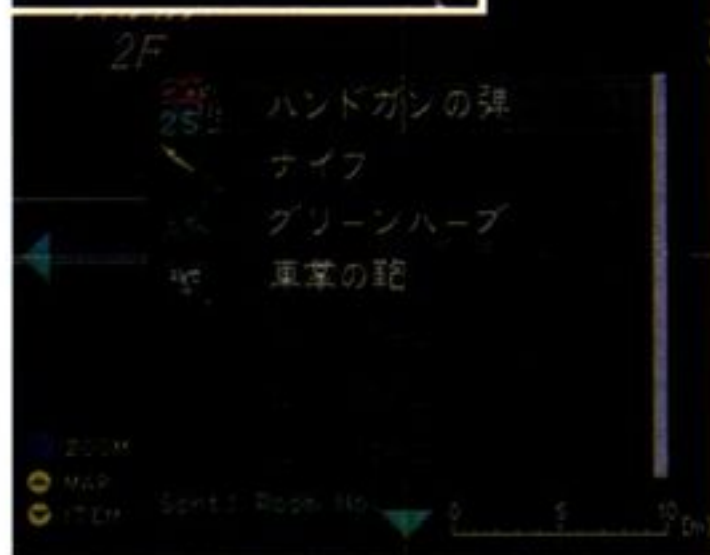
바이오해저드 0(제로)

BIOHAZARD 0

제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	미정
발매가	미정

레베카를 주인공으로 내세워 1 이전의 이야기를 그리는 「바이오해저드 O(이하 제로)」. 비록 N64로 발매되었던 2가 대참패를 하기는 했지만 제로는 이식작이 아닌 N64오리지널 타이틀로서 기대를 모으고 있는 작품이다. 만일 브라보팀이니, 레베카니 하는 말을 이해할 수 없는 사람이 있다면 게임이 발매되기 전 반드시 「바이오해저드 1」을 플레이해보자. 모든 시리즈의 스토리가 상호연관을 지니고 있는 본 시리즈이지만 특히 제로의 경우 사건이 시작되었던 1을 플레이해두는 것이 스토리의 이해에 도움이 될 것이다. 더불어 아마 조금은 더 제로를 기대할 수 있게 될 것이다.

6월호 특보에서 아이템 박스가 없는 제로에서는 아이템을 바닥에 버릴 수 있다고 소개하였다. 그 후 "그럼 버린 아이템의 위치를 잊어버리면 어떻게 해요?"라는 문의가 많이 들어왔는데…. 답변은 간단하다. 버린 아이템은 바로 지도에 표시 되기 때문에 어디에 버렸는지 잊어버려도 안심하고 진행할 수 있다.

◀ 우선은 열차 내의 지도를 입수해야 한다

▲ 자신이 버린 아이템이 지도에 표시된다. 버린 아이템을 되찾으러갈 때 번거롭기는 하지만 그 자리에 아이템을 버리고 새로운 아이템을 입수할 수 있기 때문에 반대로 생각하면 기존의 아이템 박스보다 편리하게 사용된다

제로의 열쇠를 쥐고 있는 것은 브라보 팀

제로는 S.T.A.R.S 브라보팀의 바이오해저드 1 이전의 이야기를 그리고 있다. 주인공은 1에 등장하여 크리스에게 많은 도움을 주었던 브라보팀의 레베카. 또한 1에서는 죽는 역할로만 나왔던 브라보팀의 활약도 기대할 수 있다.

풍부한 화학지식을 가지고 있는 S.T.A.R.S 브라보팀의 신입대원. 이번 아크레이 산중의 조사가 그녀의 첫번째 임무지만 시작부터 꼬이기 시작한다 ▶

도망자 빌리 코엔과 조우

아크레이 산중에서 레베카는 의문의 열차를 발견하고 조사에 들어간다. 열차 내에 진을 치고 있는 좀비를 하나하나 쓰러뜨려가며 열차의 조사를 계속하던 레베카. 그런 그녀는 도중 빌리라는 사나이와 조우하게 된다. 빌리는 23명의 인간을 학살하고 도망중인 범죄자…. 하지만 지금은 그런 것을 따질 상황이 아니라고 판단, 두사람은 협력하여 이 곳에서 벗어나기로 결심한다.

▲ 레베카와 함께 행동하는 빌리 코엔. 별로 신뢰할 수는 없지만 전투력은 발군

■ 빌리 코엔(BILLY COEN)

23명의 인간을 학살한 죄로 군법회의에서 사형선고를 받은 원 해병대 소위. 호송중이던 차가 좀비의 습격을 받아 혼란에 있던 틈을 타서 탈주한다. 범죄자인 만큼 발군의 전투능력이 기대되는 바이오해저드 제로 또 한명의 주인공

버리기에 대해 다시 설명하면…

제로에서는 누누히 말했지만 시리즈 대대로 존재하던 아이템 박스가 존재하지 않는다. 아이템 박스란 그 박스에 아이템 등을 넣어두면 다른 곳에 있는 아이템 박스에서 찾을 수 있는 바이오해저드의 친숙한 시스템 중 하나로 제로에서는 아이템 박스 대신 일명 '버리기 시스템'이 채용되었다. 이 시스템은 아이템을 너무 많이 가지고 있어 다른 아이템을 입수할 수 없을 경우 소지하고 있는 아이템을 버리고 새로운 아이템을 입수할 수 있는 아이템 박스의 발전된 시스템이다.

아이템 메뉴에 '놓는다(置く)'라는 항목이 추가되어 있다. 이걸 선택하면… ▶

S.T.A.R.S

라쿤시경의 특수부대로 Speciar And Rescue Service의 약칭. 12명의 대원이 브라보팀과 알파팀으로 나뉘어져 있으며 1에서는 레베카를 제외한 모든 브라보팀이 시체로 발견되어 많은 사람들에게 '별로 능력없는 팀' 내지는 '시체 놀이 매니아'라는 안좋은 인식이 심어져 있다.

◀ 1에 등장했던 수많은 브라보팀 중(대부분 시체였지만) 유일하게 존재감이 있었던 리차드 에이켄. 주인공에게 혈청 가져오라고 해서, 가져다 줬더니 죽어버린 바로 그 인물이다

극한의 코스와의 싸움

익사이트 바이크 64

84년 패미컴으로 발매되어 폭발적인 인기를 모았던 바이크 게임의 후속작이 N64로 발매된다. 일반적인 온로드(포장도로) 바이크 레이싱 게임과는 달리 플레이어는 기복이 계속되는 거친 코스와 방향을 잡을 수 없는 사막 코스 등, 험난한 코스를 질주하게 된다. 또한 바이크가 공중에 떴을 때에는 묘기를 부릴 수도 있으며, 그 외에도 바이크 경기만이 가능한 요소가 잔뜩 준비되어 있다. 그 동안 발매한다고 해놓고 아무런 정보도 공개하지 않다가 갑자기 발매일은 6월 23일로 잡았는데…. 한동안 N64로 변변한 레이싱 게임이 발매되지 않았으니 레이싱 게임을 좋아하는 사람은 한번 플레이해보도록 하자.

제작사	닌텐도
장르	레이싱
발매일	6월 23일(발매중)
발매가	6,800엔

액션 게임과 함께 N64를 대표하는 장르인 레이싱. 특히 아날로그를 사용하는 미묘한 조작감은 레이싱 게임에 적합하게 설계되어 있기 때문에 전용 컨트롤러가 없어도 리얼한 레이싱 게임을 즐길 수 있다는 특징이 있다. 그리고 발매되는 「익사이트 바이크 64」 역시 그런 아날로그 컨트롤러를 충분히 활용하여 리얼한 조작감을 즐길 수 있는 게임이다.

◀ 자신이 라이더가 된 기분으로 다양한 코스를 질주할 수 있다

◀ 점~프!!! 이 후 다양한 묘기를 펼칠 수 있다(참고로 공중 2회전 같은 묘기는 될 리가 없다)

라이벌은 대자연?

일반 모드에서는 COM을 상대로 레이스를 펼치게 된다. 등장하는 COM은 총 6대로 극한의 코스를 끝까지 달려 나가는 것뿐만 아니라 이 들을 상대로 1위를 차지해야 한다. 아날로그의 미묘한 조작을 어떻게 사용하냐에 따라서 승패가 드러나니 우선은 조작감에 익숙해지도록 하자.

◀ 이런 코스에서 살아남는 것도 문제지만 결국은 승패가 갈리는 게임이니 만큼 상대보다 빨리 달려야 한다

개성적인 라이더

다양한 코스 외에도 수많은 라이더가 준비되어 있다. 점프가 주특기인 라이더부터, 기복이 심한 곳에서 묘기를 부리는 것이 특기인 라이더까지…. 플레이어의 타입에 맞는 라이더를 선택할 수 있으며 겉모습과 색만 다른 것이 아닌 실제 능력이 게임 내에서 확연한 차이를 보인다. 실력을 올리는 첫 번째 방법은 자신에게 맞는 라이더의 선택부터 시작된다는 것을 잊지 말자.

▲ 단순히 바이크와 라이더의 색만 다른 것이 아니라… 실제 능력이 경기에서 큰 차이를 보인다. 자신의 레이싱 타입에 어울리는 라이더를 찾자

있을 건 다 있는 모드

COM과 경기를 벌이는 일반 모드 외에도 대전 모드와 타임 어택 모드 등이 준비되어 있다(당연한가…?). 타임 어택 모드에서는 자신의 고스트와 함께 경기를 펼칠 수 있으며 대전 모드에서는 최대 4인까지 함께 즐길 수 있다.

◘ 타임 어택 모드

최고 기록을 향해 달리고, 달리고, 또 달려서 끝까지 달리는 모드. 또한 타임 어택에서는 자신이 이전에 달린 기록이 남아있는 고스트를 상대로 함께 달릴 수 있어 자기 자신과의 대결을 펼칠 수 있다.

▲ 타임어택 모드, 라이벌은 바로 자신. 자신의 기록을 담은 고스트를 꺾으면 신기록이다

◘ 대전 모드

레이싱 게임에는 어느 정도 필수시 되는 모드. 2인에서 최대 4인까지 화면 분할 대전이 가능하다. 친구와, 그리고 연인과 함께 하는 즐거운 모드.

▲ 모 PC게임 덕분에 인간과 인간의 싸움이 아니면 요즘 게임은 성공하기 힘들어졌다

에디트 기능으로 코스를 만들자

FC용 익사이트 바이크의 특징적인 모드로 인기를 얻었던 에디트 기능. 자신의 임의대로 코스를 만들 수 있는 이 모드가 N64용에서도 건재하다. 직선, 기복, 커브 등이 준비되어 있는 코스 파츠를 조합하는 것만으로 자신만의 코스를 만들 수 있다. 기존에 준비되어 있는 코스가 맘에 들지 않거나 식상했다고 생각되면 여기서 코스를 만들고 자신만의 레이스를 펼치자. 또한 자신이 만든 코스는 콘팩에 저장하여 다른 사람과 데이터 교환을 할 수도 있다.

▲ 자신의 센스를 최대한 발휘하여 코스를 만들고…

여기서 시험주행을 해보자. 맘에 들지 않으면 다시 바꿀 수 있다 ▶

Nintendo64

Nintendo64

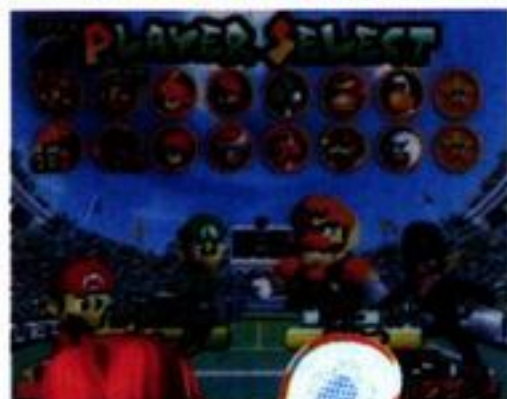
라이벌은 친구&가족

마리오 테니스 64

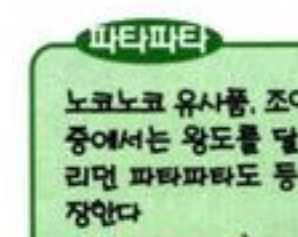
■ 제작사 닌텐도
■ 장르 스포츠
■ 발매일 7월 21일
■ 발매가 6,800엔

계속되는 N64 소프트 부재현상을 타개해줄 작품으로 기대를 모으고 있는 「마리오 테니스 64」. 여름방학 시즌에 발매되기 때문에 한가한 방학, 친구들 모아놓고 즐기기에는 제격인 게임이다. 성격좋은 친구와 즐기면 왁자지껄 즐거운 게임, 성격나쁜 친구와 하면 그 자리가 그대로 전장으로 변하는 N64 특유의 4인 대전 시스템. 만일 함께 즐길 친구가 없다면 자신의 사교성에 문제가 있는지 의심해 보며 하루빨리 같이 플레이해줄 친구를 찾도록 하자. 이 게임…. 혼자 하면 정말로 슬퍼진다.

지난번 소개한 와루이지에 이어 7명의 신 캐릭터의 참전이 결정되었다. 등장하는 것은 데이지, 키노피오, 베이비 마리오, 테레사, 파타파타, 쿠파, 캐서린, 동키콩으로 이전 마리오 시리즈에서 조연 혹은 악역으로 한번 이상 등장했던 캐릭터들이다.

◀ 데이지와 테레사의 꿈의 대결이 펼쳐진다

◀ 지금까지 공개된 캐릭터는 모두 14명…. 숨겨진 캐릭터의 등장도 기대할 수 있다

다양한

테레사
테레사까지 참전이 결정!!! 특징이라면 다리가 없기 때문에 날아다닐 수 있다는 것!

파타파타
노코노코 유사품. 조연 중에서는 왕도를 달리면 파타파타도 등장한다

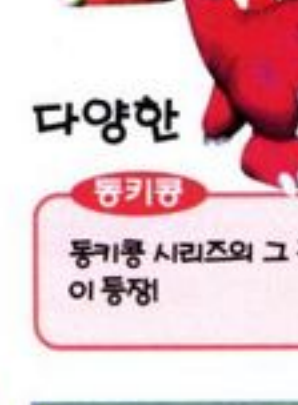
쿠파
보스계의 거성. 모두의 예상대로 등장이 결정되었다

캐서린
캐서린도 등장! 팬들은 좋을지도…

데이지
슈퍼 마리오 랜드(GB)에 등장했던 공주님. 같은 공주님인 피치와의 관계에 대해서는 유명한 애니 「에헤사 전설 웨딩피치」를 참고하자 (농담).

동키콩
동키콩 시리즈의 그 동키콩이 등장!

키노피오
거의 모든 마리오 시리즈에 등장하는 조연 캐릭터. 스피드형 캐릭터가 될 가능성이 높다.

베이비 마리오
요시와 함께 페어를 이루던 베이비 마리오도 등장. 「마리오 골프 64」에 이어 이번에는 테니스로 승부한다.

캐릭터의 특성에 맞는 전략!

「마리오 테니스 64」에서는 각 캐릭터의 특성에 맞게 다양한 능력이 설정되어 있다. 예를 들어 테레사는 다리가 없는 만큼 공중을 자유자재로 날 수 있으며 스피드가 뛰어나지만 한번 움직이면 제어하기가 힘들다. 반대로 와리오는 움직임은 느리지만 강력한 서브를 날릴 수 있는 등, 플레이 캐릭터 전원의 능력이 다르게 설정되어 있기 때문에 캐릭터에 맞는 전략을 구사해야 한다.

▲ 캐릭터의 특성뿐만 아니라 다른 캐릭터와의 상성에 대해서도 연구해놓는 것이 좋다

방법으로 즐길 수 있다

개발을 맡고 있는 것은 「마리오 골프 64」를 제작했던 캐멀롯으로 「마리오 골프 64」에서 호평을 받은 Ring Shot 모드가 이 게임에도 준비되어 있다. 이 모드는 코트에 차례로 출현하는 링에 볼을 관통시켜 포인트를 획득하는 것으로 링은 위치와 크기가 계속해서 변화하기 때문에 목표를 정확하게 노리는 기술이 필요하다.

▲ 이것이 바로 링샷 모드. 테니스와는 다른 재미가 있다

독립된 게임 Ring Shot

언뜻 보기에는 테니스 게임의 연장선으로 보이지만 게임자체가 테니스 게임과는 완전이 다른 재미를 가지고 있다. 일반적인 테니스에서는 상대가 받아치기 힘든 곳으로 볼을 날리는 것이 정석이지만 이 모드에서는 링 안으로 볼을 관통시킴과 동시에 상대가 받아칠 수 없도록 해야 한다. 즉 테니스 실력과 함께 전략을 잘 짜야하는 하나의 독립된 게임이라고 할 수 있다(어쩌면 본 게임보다 이것만 하는 사람이 생길지도…).

▲ 비슷해 보이기는 하지만 완전히 다른 게임이라고 봐도 좋을 정도로 독특한 게임성을 가지고 있다

심플하면서도 심오한 조작

이 게임은 3D스틱과 A&B버튼밖에 사용하지 않기 때문에 조작 자체는 매우 간단하다. 버튼의 조합에 따라서는 다양한 기술을 구사할 수 있으며 슈퍼 서브라는 것도 구사할 수 있다. 심플하면서도 심오한 조작, 이것이 「마리오 테니스 64」의 특징이다.

▲ 타이밍을 맞추어 받아치면 슈퍼 서브를 보낼 수 있다

받아치는 것만으로는 승리할 수 없다

통상적으로는 캐릭터의 이동에 사용되는 3D스틱도 볼을 받아쳤을 때에는 방향을 조정하는데 사용된다. 상대의 볼을 받아쳤다고 안심하지 말고 바로 컨트롤해서 상대가 예상치 못한 방향으로 날리는 것이 중요(이런 것을 전략이라고 한다).

▲ 모든 승리의 열쇠는 이 3D 스틱에 있다고 봐도 과언이 아니다

올해도 어김없이…

올림픽 2000

제작사	코나미
장르	스포츠
발매일	7월 13일
발매가	7,800엔

올림픽이 개최되는 해에는 어김없이 발매되는 코나미의 하이퍼 올림픽 시리즈. 올해에도 어김없이 시드니 올림픽이 열리는 해를 맞아 시리즈 최신작이 등장한다. 게다가 이번에는 PS2, PS, DC, N64, GBC로 함께 제작되고 있는데…. 어쨌든 멀티 플랫폼의 이점을 활용하여 어떤 기종을 가지고 있는 유저라도 게임을 즐길 수 있게 만들어준 코나미에게 감사하는 마음을 갖도록 하자(좋게 생각하자. 좋게…). 참고로 이 게임은 JOC 공식 라이선스 상품이다.

무려 5기종으로 발매되는 「올림픽 2000」. 원제는 일본의 필승을 기원하는 의미로 붙였는지 「힘내라! 일본! 올림픽 2000」이지만 마음에 들지 않아 그냥 「올림픽 2000」이라고 했다(특별히 감정이 있는 것은 아니다). 사실 5기종으로 동시에 발매되는 건 팬 서비스 차원에서 그럴 수 있다고 하지만 문제가 되는 것은 각 기종별로 경기 종목이 조금씩 틀리다는 것. 그래픽과 조작감만 다르다면 그냥 한 기종만 하겠지만 이래서야… 멀티 플랫폼이 아니라 마치 우려먹기라는 생각이 드는데…(각 기종별로 특성을 부여하기 위해서라고 주장한다면 별로 할말은 없지만…).

N64용의 특징은 간단한 조작

올림픽의 다양한 종목을 버튼 연타와 커맨드 조작만으로 간단히 즐길 수 있는 것이 하이퍼 올림픽 시리즈의 특징. N64용에서는 단순한 연타가 아닌 3D스틱의 미묘한 조작을 최대한 활용하여 다른 기종과는 다른 섬세한 플레이 감각을 맛볼 수 있다. 아마 전작에 해당하는 「하이퍼 올림픽 인 나가노」의 PS용과 N64용을 둘 다 해본 사람은 그 차이점을 확실히 알 수 있을 것이다.

▲ 각 종목의 조작방법이 틀리기 때문에 경기 시작전 화면으로 자세히 설명해준다

◀ 간단히 즐길 수 있는 것이 이 시리즈의 특징

14종목이 준비되어 있다

N64에 준비된 종목은 14종류. 육상 100M부터 체조, 수영, 클레이 사격까지 어지간한 종목은 다 들어있다고 보는 것이 좋다.

100M 달리기

가장 기본적인 모드로 그 어떤 올림픽 게임을 해도 반드시 가장 처음 등장한다고 볼 수 있는 모드. 그저 몸풀기 정도로 버튼을 연타해주면 된다. 특별한 기술이나 타이밍, 요령 같은 것은 필요없으며 오로지 버튼을 빨리 연타하는 사람이 이기는 종목.

◀ 안되는 사람은 평생 연습해도 안되는 종목. 다른 것은 일체 필요없고 오로지 버튼의 연타만이 있을 뿐이다

수영 1000M 자유형

수영은 1000M 자유형과 100M 평영이 준비되어 있다. 버튼 연타뿐만 아니라 산소 공급도 필요하기 때문에(인간은 숨을 안쉬면 죽는다) 타이밍에 맞추어 적절히 연타해줄 필요가 있다.

◀ 저 준비자세를 보아하니 1,000M 자유형이 틀림없다(어차피 배영과 자유형 밖에 없으니…)

체조

체조는 철봉과 도마가 준비되어 있다. 3D 스틱을 이용한 커맨드 조작과 적당한 버튼 연타가 요구되며 화면에 표시되는 커맨드를 보다 정확하고 빨리 입력할수록 높은 포인트를 획득할 수 있다.

개인적으로 가장 선호하는 종목. 보고 있으면 가슴이 두근거리지 않는가…? ▶

장대 높이 뛰기

하늘을 날고 싶어하는 인간의 욕구를 충족시켜주는 종목…과는 별 관계없는 장대 높이 뛰기. 장대를 이용, 상공으로 날아오르는 종목으로 수많은 종목 중에서도 특히 장대를 찍는 타이밍이 중요시된다.

◀ 만일 저렇게 도약해서 뒤로 엉뚱한 곳으로 떨어진다면…이라는 쓸데없는 생각은 접어두자

높이 뛰기

아무런 도구도 없이 그저 높이 뛰어 넘으면 된다. 처음에는 버튼의 연타로 가속을 붙여주고 다음은 뛰는 각도를 적당히 잡아주면 된다.

높게, 더 높게… ▶

클레이 사격

공중으로 튀어 오르는 접시 모양의 표적을 산탄총으로 쏘는 경기. 3D 스틱의 미묘한 조작이 최대한 발휘되는 종목이다.

◀ 'N64용 사길 잘했다' 라는 생각이 절로 드는 종목. N64의 3D 스틱만이 가능한 종목이다

♥ 당연히 지원된다! 4인 대전!

세계기록에 도전하는 등, 혼자서 플레이하는 것도 즐겁지만 무엇보다 즐거운 것은 바로 4인 대전. 중요한 것은 세계기록이 아닌, 상대를 눌렀을 때의 '카타르시스'라는 것을 알게 해주는 교육적인 모드로 여유가 있는 사람에게는 적극적으로 추천한다.

Coming Soon!! N64

ACT

도라에몽 3

■에폭사 ■7월 ■6,800엔

일본 최장수 인기 애니메이션 중의 하나인 도라에몽 시리즈 3탄의 등장이 머지 않았다. 이번에는 도라에몽 일당들이 다크토라는 별로 날아가 바굴 제왕의 우주 정복 계획을 저지한다는 내용인데…. 도라에몽과 친구들 이외에도 마을 사람들이 총출동. N64의 그래픽으로 되살아난다고 한다.

퍼펙트 다크(가칭)

■닌텐도 ■2000년 ■6,800엔

E3쇼에서 공개된 주목 타이틀 중의 하나. 사이버 펑크풍의 세계관 설정과 N64에서 보기 힘든 미려한 데모신이 강한 인상을 남겼던 3D 액션+슈팅 게임으로「007 골든아이」에서 사용된 시스템을 그대로 사용하였다고 한다.

GB 스포츠

올림픽 2000

■코나미 ■7월 13일 ■4,500엔

원제는「がんばれ! ニッポン! オリンピック2000」으로 해석하면「힘내라! 일본! 올림픽 2000」이다. 4년마다 등장하는 코나미 하계 올림픽 게임답게 무대는 시드니 올림픽이며 N64용 올림픽 2000의 GB버전이다. 경기는 전부 12종이 존재한다.

GB RPG

스타오션 -블루스피어-

■에닉스 ■여름 ■미정

오직 커맨드에만 의존할 것 같았던 배틀에 새로운 요소가 판명되었다. 그것은 원작에 존재했던 이동의 개념으로 셀렉트 버튼으로 조작 캐릭터를 변경, 전 캐릭터의 이동을 제어할 수 있다고 한다. 따라서 배틀은 리얼타임. 배틀 자체가 간단해진 관계로 오토 배틀이 유용하게 쓰일 전망이다.

메달로트 3「투구벌레 버전」&「사슴벌레 버전」

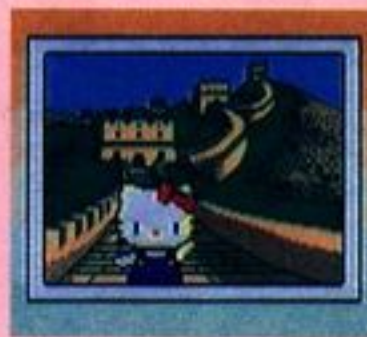
■이미지니어 ■7월 ■4,300엔

「GB판 시뮬레이션 버전 팀 배틀 아머드코어」라고 길게 압축(?)할 수 있는 특징을 지닌 메달로트. 이번에는 그 수집성을 더욱 증폭시키기 위해 버전을 나누어 각기 틀린 파츠를 집어넣어 놓았다. 국내에서는 이름조차 듣기 힘든 게임이지만 일본 내에서는 꽤나 인기를 모으고 있는 게임이므로 어느 정도 상술은 먹혀 들어갈 듯.

진·여신전생 데빌칠드런「흑의 서」&「적의 서」

■아틀라스 ■2000년 ■미정

마수와 대화를 하여 아군으로 만드는 회화 시스템. 마수들을 합체시켜 새로운 마수를 탄생시키는 합체 시스템을 탑재하고 있다. 왠지 어디선가 전부 써먹은 시스템이지만 여신전생 시리즈가 사용하면 뭔가 확 달라져 보이는 점은 어디를 봐도 수상하다. 몬스터들의 그래픽은 GB용이니 만큼 매우 귀엽다.

GB ATC

헬로 키티의 스위트 어드벤처 다니엘군을 만나고 싶어 & 디어 다니엘의 스위트 어드벤처 키티를 찾아서

■이미지니어 ■7월 ■3,980엔

재핑 시스템의 극치를 보여주는 세기말 액션 게임! 이라는 캐치프레이즈는 어디에도 보이지 않고 그저 두 가지 버전으로 등장하는 액션 게임. 서로 다른 시점에서 길이 엇갈린 상대를 찾아 헤맨다는 독특한 설정의 게임으로 헬로 키티 팬시상품치고는 가격이 싸다.

미스터 드릴러

■남코 ■6월 29일 ■3,800엔

왠지 모르게 남코의 옛 작품「딕덕」을 연상시키는 땅파기 액션 퍼즐 게임. 산소의 개념이 존재하여 퍼즐 게임답지 않은 긴장을 불러일으키며 즐기기에 따라서는 한없이 파내려가는 무한 게임도 즐길 수 있다고 한다.

코로코로 카비

■닌텐도 ■8월 23일 ■4,500엔

별의 카비의 액션이라고 하면 당연히 '카피'라던가 '점프', 내지는 카피한 능력의 사용…이라고 생각하는 사람들이 많은데 이번 카비에서는 통통 튀고 구르는 등, 마치 공과 같은 액션을 해낸다고 한다. 게임은 카비를 어떻게 해서든 골인 지점에 집어넣느냐 하는 단순한 내용.

록맨X GB

■캡콤 ■8월 ■3,980엔

SFC때부터 엄청난 지지를 받은 액션 게임 록맨X가 결국 GB로 발매가 결정되었다. 록맨 시리즈의 이식작이었던「록맨 월드」시리즈와 비슷하게 록맨X의 1탄과 2탄의 보스를 4명씩 믹스하여 만든 오리지널 세계관에서 새로이 록맨의 싸움이 펼쳐지게 된다.

GB 레이싱

폭주 데코토라전설 GB 스페셜 -사나이 배짱의 천하통일-

■키드 ■7월 ■3,900엔

전 BGM이 엔카라는(게다가 퀄리티 높은) 발상으로 대호평을 받은 데코토라 전설이 드디어 GB에 등장하고야 말았다. 게임은 상대 트럭보다 빨리 화물을 목적지에 배달하는 것. 상대에게 이기면 트럭 파츠를 가질 수 있을 뿐만 아니라 목적지의 여성과의 친밀도를 높여 고백 이벤트를 일으킬 수도 있다. GB에 와서는 많이 침착해진 느낌을 준다.

GB 시뮬레이션

금붕어 이야기

■컬처브레인 ■7월 28일 ■3,980엔

언제 어디서나 금붕어를 기를 수 있다는 특이한 소재의 금붕어 사육 시뮬레이션. 먹이를 주거나 물을 갈아주거나 하며 금붕어를 길러나간다. 게임 중의 미니 시나리오를 클리어하면 동시에 기를 수 있는 금붕어가 늘어나는데 개중에는 씨맨과 비슷한 금붕어도….

학생어디가

지난달 약속대로 중대한 발표와 함께 대대적인 변경점을 공개하겠습니다. 첫째 중대한 발표는 '저 이번 달로 그만둡니다'이고… 둘째 대대적인 변경점은 이번 달부터 저 대신 防塵이 새로운 담당자가 되었다는 것입니다. 입사는 신중히, 퇴사는 대범하게…라는 말이 있죠. 그럼 저 갑니다.

– 사미 씀

…이와 같습니다. 갑자기 발표된 돌연한 사태에 어안이 벙벙한 분들이 있을지 모르지만 3개월 전의 임시직은 임시직으로 끝나는 것이 아니었습니다. 많은 분들이 헷갈리시겠지요. 뮤키 형님에서 저에서 사미씨에서 다시 防塵…. 또 2달 후에 경질되는 것은 아닌가? 라는 질문에 이번엔 저도 제 생계 유지를 위해 오래도록 붙어있을 것이라 답하겠습니다. 사미씨의 팬들의 충격이 너무도 클 것을 우려하여 사이즈를 1P로 줄였습니다. 충격이 진정되는 대로 다시 사이즈를 늘리겠으니 독자 여러분은 당황하지 마시고 편지를 계속 보내주시기 바라며 E-MAIL 주소는 antidust@hanmail.net입니다.

주의 편지들은 담당자 임의대로 서식에 알맞도록 일부 수정되어 있으며 만인이 보기에 부적절한 내용이나 너무 긴 글은 생략하였음을 미리 밝힙니다.

안녕하세요 사미님!
전 너무너무 기쁩니다. 제 그림과 사연이 실리다니~! 엉망진창인 제 그림이 실려 책 한 구석을 채우고 있다는 걸 보니 너무 기쁘네요~. 5월에 보냈는데 감감 무소식이라 포기했었는데….
참! 5월 6일날 우리집에 '깜이'가 왔습니다. 귀엽고 똘똘하게 생긴 여자 고양이예요♡. 그 쬐끄맣고 젖병만 빨던 녀석이 엄~청 커버리니 넘 기쁘네요(중략).
아~게임하고 싶어요~. 목장 이야기는 메모리 카드가 이상해서 못하고…두근두근 -여행의 시-는 일본어를 몰라서 못하고 컴퓨터는 오빠가 하숙집에 가져갔고 진주까지 1시간 거리(차로)니까…. 벌써 한달 용돈이 다 떨어졌네요….
그럼 안녕히 계세요!
PS: 충격! (18금과 18추의 의미를 알고나서…)
PS2: 서울 한번 올라가 보고 싶네요….
하지만 그게…. 6년만 기다리세요(누가 기다리겠어…)!

사미씨는 기다릴 수 없어요. 떠났다구요. 하지만 이전 임시직에서 정식으로 코너를 맡은 防塵이 버티고 있으니 앞으로는 제게 편지를 보내주십사…합니다.
저도 옛날에 고양이를 키우고 있었죠. 이름은 짓지 않아서 그냥 '고양이'라고 불렀던 기억이 있습니다. 개는 좀 덜한데 고양이는 빨리도 크더군요. 하지만 고양이는 쑥쑥 자라서는 집을 훌쩍 떠나버렸습니다. 배은망덕한 것….
하지만 저희 집 고양이가 성질이 더러운 것이 아니라, 고양이라는 동물이 개와는 달라서 원래 집이나 사람에게 애착을 가지는 것이 아니라고 합니다.
그래서 어느 정도 움직일 수 있는 나이가 되면 다들 떠나간다 합니다. 깜이도 나이 차면 도망 못가게 족쇄라도 채워두세요.
아, 그림은 잘 받았습니다. 하지만 너무도 사이즈가 컸어요. 어찌하여 KR 독자께서는 한 페이지 특집으로 나갈 때에 한 페이지를 가득 채우는 그림을 보내주신단 말입니까? 이래서야 제가 KR 독자의 그림을 고의로 잘랐다고 저희 팀 및 모든 독자들에게 의심을 받고 결국은 배트맨에 나오는 펭귄처럼 '사회가 날 이렇게 만들었다!'라고 헛소리를 해댈 것이 아닙니까? KR 독자…제 인생을 돌려주세요(농담입니다 농담).

안녕하세요, 의문의 미소년 S님. 헤~eyum이예욧.
웅…아마 요번달 편진 이제껏 보낸 편지보다 쪼끔 늦게 갈 것 같네요. 저번달까진 겜파워를 사본 그 당일날 편질 쓰고 그 다음날 부쳤었는데…(이 글자 맞나?) 요즘엔 그림그리느라 바빠요…. 웅…창작 만화를 구상(?)하구 있는데요. 요즘 슬럼픈지 뭔지…. 암튼 막 짜증나구 그림도 안 그려지니까…. 지금 간신히 정신 차리구 S님께 loveletter(헛~) 보내는 거예엽~. 아, 천사금렵구(갑자기 웬 딴 얘기?)일본에선 벌써 비디오로 나왔다는데…. 보구시퍼라…. 담번에 기회가 되면 꼭 봐야지!! …저는 원래 순정극화체 그림 별루 안 좋아하는데엽, 천금은 예외…. 넘 예쁜 애들이 많이 나와요~. 유키 카오리 님은 천재얏!! 나두 언제쯤이면 그 정도로 그릴 수 있을까…(헤궁…).
아 그리구여 사미님~. 저 이번에 시험 진짜루 떡쳤어요…. 딴 과목은 그나마(대체로…) 무난한데…과, 과학 땜시!! 평균이 4점이나 깎였어욧(이 정도면 과학 점수 어느 정돈지 대충 짐작가시죠? 과목은 다 합해서 12개랍니다…)!! 아, 암튼 부모님께 엄청 혼났어요…. 그리구 요번 기말은 꼭 잘 보겠다구…약속은 했지만 과연 그게 잘 될지…. 헤유…어쨌든 요번달엔 그림도 열시미 그리구 공부도 열시미 하구…(?) 밥도 열시미 먹구 잠도 열시미 자구…이, 이런, 잡설이 엄청 길어졌다!!
아, 맞다…사미님. 담달엔 중대한 발표랑 대대적인 변화(사미님 말씀 그대로)가 있댔잖아요? 요번엔 진짜라구 하셨는데…헷, 좋은 일인가요? 좋은 일이라면 기대할게요(궁금해…).
앗, 칸도 다 채워가는데 금 이만 쓸게요.
사미님 몸 건강하시구 마감 잘 넘기시구…등등. 암튼 좋은 일만 일어나시길 바라며…
안녕히 계세요~ㅅ

중대 발표는 잘 보셨는지요. 사미씨에게 편지를 보내셨으니 eyum 독자님께는 그다지 좋은 소식은 아니겠군요. 졸지에 저는 악역이 된 것입니까? 그렇군요. 저는 악의 세력이 되었군요. 그럼 저와는 관계없는 편지이니 답변은 하지 않도록 하죠.
…라고는 했지만 그럴 것이라면 왜 뽑았겠습니까. 가벼운 농담입니다. 농담.
12과목인데 평균 4점이 깎이셨다면 4×12=?tpvu☆§이군요. 살다보면 이런 일 저런 일 많습니다. 저도 대학에서 본 시험 중 재미있는(??) 에피소드가 있지요. 현충일(…)에 영어 시험을 본 적이 있었는데 한영 사전 지참이었습니다. 한글 편지를 영어로 번역하는 것이 시험 문제로 나왔는데 저는 물론 사전을 가지고 갔죠. 자…시험지를 받았습니다. 한글로 보아도 이해하기 힘든 문장이 나오더군요. 뭐 사전이 있다면 어떻게든 되겠지 생각하고 사전을 꺼냈는데….
겉은 한영사전이고 내용물은 사전 크기의 문법책이었던 것입니다. 자, 시험은 어떻게 되었을까요? 그것은 너무도 처참했기에 상상에 맡기도록 하겠습니다.
떠나가는 사미씨에게는 안부 잘 전해드리겠습니다. 악역이라고 너무 미워하지 마세요(농담).

●장르:스포츠 ●제작사:코나미 ●발매일:4월 29일 ●발매가:7,800엔

석세스 총력공략!

실황 파워풀 프로야구 2000 - 석세스 모드 -

PS로 등장한 99에서 볼 수 있었던 석세스「사회인 편」이 2000에서도 재등장! 그러나 실황 시리즈 최신판이니만큼 그대로 가져다 넣었을 리가 없다! 깜짝 놀랄 이벤트의 추가와 황당한 특수능력 입수법으로 사람들을 아연실색케하는 2000 석세스 사회인 편을 경제적인 페이지에 집중공략!

(공략: 防塵)

아직도 석세스 모드를 모르세요?

석세스 모드란 슈퍼패미콤으로 등장한「실황 파워풀 프로야구 3」에서 첫 등장한, 자신만의 선수를 육성하는 미니 육성 시뮬레이션 게임으로 이때부터 실황 야구 시리즈의 명성은 하늘을 찌르기 시작했다고 해도 과언이 아닐 정도로 높은 게임성을 지니고 있는 모드이다. 2군 선수 편, 고등학교 편, 대학교 편, 사회인 편 등의 여러 가지 버전이 등장했으며 GB로는 석세스 모드만을 즐길 수 있는「파워프로 포켓」도 등장, N64의 실황 야구와 데이터를 공유할 수 있는 기능이 있다. 시리즈가 거듭되면서 특수능력이라는 개념이 생김에 따라 석세스 모드도 점점 진화하여 지금은 실황 시리즈에서 없어서는 안될 요소로 자리잡았다. 이번 공략은 이 석세스 모드에서 최강의 선수를 육성하기 위한 독자들의 노력에 도움이 되고자 마련되었다.

이번 2000에서는 기존 선수들의 능력이 대폭적으로 낮기 때문에 석세스 선수의 존재는 팀의 강함을 완전히 바꾸어 버릴 수 있는 정도로 비중이 높다. 난이도도 높지 않고 플레이 타임도 짧으므로 강한 전력을 필요로 하는 사람이나 게임 자체를 즐기고 싶은 사람이나 모두 즐겁게 플레이할 수 있을 것이다.

프로 선수가 되기 위한 성공 드라마

석세스 모드의 시스템

석세스 모드의 기본은 연습을 하여 경험치를 쌓아 경험치에 대응되는 능력을 올려서 가능한 높은 능력의 선수를 만드는 것이다. 따라서 훈련을 한다고 해서 화면상에 보이는 능력은 결코 올라가지 않으며 능력을 올리는 화면에서만 볼 수 있는 경험치가 상승될 뿐이다.

기본적인 화면의 구성은 다음과 같다.

① 야구 연습을 하는 아이콘으로 연습에 대한 설명은 바로 뒤의 항목을 참조
② 능력을 올리는 아이콘으로 이 화면에서 자신이 쌓은 경험치를 볼 수 있다.
③ 휴식을 취하여 체력을 회복한다
④ 가게에서 물건을 산다. 가게에서 어떤 아이템을 사느냐에 따라 연습에서 받는 경험치의 양이 달라진다
⑤ 외출한다. 나중에 [illegible]에서 이동할 장소를 고를 수 있다
⑥ 팀 동료들의 능력을 본다. 나중에 주장이 되면 여기에서 동료들의 훈련을 지정해 주어야 한다
⑦ 일을 한다. 단 아마추어 편에서는 없다
⑧ 자신의 능력을 본다. 어떤 특수능력을 가지고 있으며 주위의 평가는 어떤지를 볼 수 있으며 팀의 유망도도 볼 수 있다
⑨ 시스템. 세이브와 모드 설정 등을 할 수 있다

연습이다 연습!

▲ 이건 투수의 것

▲ 이건 타자의 것

투수와 타자는 각각 아이콘이 틀리게 나타나며 회사에 따라서도 다르게 나타나는데 겁먹지 말자. 결국은 아주 비슷하니까.

제일 **첫 번째**에 보이는 아이콘은 정신력과 감독 등의 인물들의 평가를 올리는 훈련이다. 훈련이라기 보다는 공줍기 등의 잡일들로, 정신력과 평가 이외에는 거의 경험치가 쌓이지 않는다.

두 번째에 보이는 아이콘은 런닝계 훈련 아이콘으로 다른 능력은 거의 오르지 않지만 약간의 정신력의 경험치가 올라가며 터프도가 매우 크게 올라간다.

세 번째에 보이는 아이콘은 타자라면 근력 강화를 목적으로 하는 훈련이며 투수라면 구속 향상을 위한 훈련이다. 타자라면 근력, 투수라면 근력과 투구 기술의 경험치가 주로 올라간다.

네 번째에 보이는 아이콘은 타자라면 근력과 기술 경험치가 주로 올라가는 훈련이며 투수의 경우에는 제구력을 올리기 위한 훈련이다.

다섯 번째에 보이는 아이콘은 투수, 타자를 막론하고 수비력을 올리기 위한 훈련이다.

여섯 번째에 보이는 아이콘은 타자라면 주력, 투수라면 변화구를 올리기 위한 훈련이다.

일곱 번째에 보이는 아이콘은 투타 공통으로 터프도와 체력을 약간씩 올리는 몸풀기이다.

여덟 번째에 보이는 아이콘은 정신력과 컨디션을 향상시키는 멘탈 훈련이지만 다른 사람들의 평가가 깎이므로 주의할 것.

기타 체크 사항

고졸과 대졸은 엄연히 다르다. 학벌시대

고졸의 경우에는 에미리가 등장하지 않으며 투수의 변화구 포인트도 2밖에 주어지지 않는다. 단 대졸에 비하여 초기 능력치가 우수할 확률이 높다.

[illegible] 캡틴도 엄연히 다르다. 권력시대

캡틴이 되면 7회부터 모든 선수들을 자신이 직접 조작하여야하며 모든 선수들의 연습 스케줄도 자신이 결정하여야 한다.

특수 능력은 무조건 얻을 수 있는 것인가?

절대 그렇지 않다. 이하 공략에서는 수많은 조건들을 소개할 것이지만 결코 한번에 특수능력이 얻어지지는 않는다. 기본적으로 특수능력을 얻을 만한 능력을 갖추고 있어야만 하며 그 역시 확률이기 때문에(다이죠부 박사의 강화 수술처럼) 재도전이 많이 필요하다. 공략대로 갔는데 안 된다고 비난 편지 보내지 말기를.

외출 장소 소개

※ 지도에 없는 부분은 나중에 생긴다

❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼ ❽ ❾ ❿ ⓫ ⓭ ⓮

① 시 중심가(シティセンター)

말그대로 중심가. 일단 나오면 돈을 쓰게 된다. 혼자서 오면 높은 확률로 「과소비」를 얻게 된다. 가끔씩은 선수책이나 특수변화구책을 사는 경우도 있다. 연인과 오면 연인이 무언가 가지고 싶다고 조르는데 평가를 높이고 싶다면 사 주자. 돈이 없을 경우에는 오지 않는 것이 좋다.

② 신사(神社)

아베의 평가를 어느 정도 높이면 퇴근 후 아베가 어디론가 사라지는 이벤트가 있다. 이때 아베를 쫓아가면 신사를 발견할 수 있으며 지도에 추가된다. 「약한 모습」을 치료하는 효과가 있으며 혼자서 오면 투수의 경우에는 특수변화구나「꺾이기○」를 배울 수 있다. 연인과 함께 오면 점을 쳐볼 수 있는데 대길(   )이 나오면「승운」이나「찬스○」를 배울 수 있다. 반대로 흉( )이 나오면「패운」이나「찬스×」를 배울 수 있다.

③ 쥬템(ジュテーム)

고졸의 경우 시마다의 평가가 좋으면 자동으로 등장한다. 연인과 오면 사랑의 점을 쳐주는데 결과가 좋아도 아무 것도 얻는 것이 없는데다가 결과가 나쁘면 지속적으로 평가가 떨어지기 때문에 오지 말자. 단 혼자서 오면「상사병」, 「불면증」, 「농땡이근성」, 「약한 모습」이 치료되므로 편리하다.

④ 그루터기(とまり木)

대졸의 경우 시마다의 평가가 좋으면 자동으로 등장한다. 혼자서 오면「약한 모습」을 치료해주며 체력과 컨디션이 대폭적으로 상승된다. 또한 에미리의 평가도 올라간다.

⑤ 유원지(遊園地)

혼자서 오면 체력과 컨디션이 둘다 떨어지므로 절대로 오지 말자. 오직 연인의 평가를 올리기 위하여 오는 곳으로 에미리는 평가가 좋은 기구가 없기 때문에 데리고 오지 말자.

⑥ 편의점(コンビニ)

30만엔을 줍는 이벤트에서 돈을 경찰에게 가져다 주면 50% 확률로 출현한다. 돈보다 편의점이 훨씬 능력이 좋으므로 반드시 경찰에게 가져다 줄 것. 혼자서 밖에 올 수 없으며 아이템 품목을 랜덤으로 3가지 중에 골라서 살 수 있다. 그냥 휴식을 고르기보다는 여기서 물건을 사는 것이 훨씬 낫다는 것을 명심하자. 그루터기와 함께 최강의 회복소.

아이템 이름	가격	효과
경제신문(経済新聞)	공짜	상사병, 과소비 치료
아이스크림(アイス)	100	체력, 컨디션 상승
주먹밥(おにぎり)	100	체력 상승
카레빵(カレーパン)	100	컨디션 상승
메론빵(メロンパン)	100	체력 상승
라면(ラーメン)	100	체력 상승
스포츠 신문(スポーツ新聞)	100	기술 경험치 상승
샌드위치(サンドイッチ)	200	체력 상승
영양 드링크(栄養ドリンク)	200	체력, 티프도 상승
고급 영양 드링크(高級栄養ドリンク)	200	체력, 티프도 상승
주간지(週刊誌)	300	컨디션 상승
소고기 도시락(牛肉弁当)	400	체력, 컨디션 상승
스태미너 도시락(スタミナ弁当)	500	체력, 스태미너(투수) 상승
CD(CD)	3200	컨디션 상승
초고급 영양 드링크(超高級栄養ドリンク)	5000	체력, 티프도 상승

⑦ 게임센터(ゲームセンター)

편의점이 등장하지 않으면 게임센터가 등장하게 된다. 기본적으로 크레인 게임으로 여러 가지 특수능력을 얻을 수 있으며 1~3월에 등장하는 댄스 게임을 통하여 투수는「타구반응○」, 타자는「선구안」을 배울 수 있다. 크레인 게임으로 얻을 수 있는 특수능력은 다음과 같다.

횟수	성공, 실패, 포기 여부	특수능력
1회	성공	조구○
1회	포기	조구○ 소멸, 신경질기질
3회	성공	삼진남 소멸
3회	포기	삼진남
4회	성공	4번○(파워 120 이상)
9회	전부 실패	직전×

⑧ 공원(公園)

혼자서 가면 컨디션이 상승하며「과소비」가 치료된다. 11월에서 2월 사이에 혼자서 오면 아베가 건포마찰(乾布摩擦)을 하고 있어서「부상○(or×)」,「감기」등을 배울 수 있다. 연인의 평가가 높을 때에 같이 오면 귀중한 특수능력「무드○」을 배울 수 있다.

⑨ 변덕쟁이 온천(きまぐれ温泉)

등장은 완전 랜덤. 티프도와 체력이 대폭으로 올라가며 「부상×」나 「감기」, 폭탄 등도 제거된다. 특수능력과는 상관없지만 연인과 호감도가 높을 때에 와보자.

⑩ 체육관(スポーツジム)

등장은 랜덤. 근력 경험치를 높일 수 있지만 그리 큰 효과는 바랄 수 없다. 티프도가 낮을 때에 연습을 강행하면 병원으로 갈 위험도 높다. 마사지(マッサージ)는「부상×」를 치료하는 효과가 있다. 특수 인물을 제외하고는 혼자서 오게 된다.

⑪ 피치피치비치(ピチピチビーチ)

데이트 장소로 호감도를 높일 때 쓰는 장소. 단 겨울에는 오지 말 것. 또한 혼자서 여름에 오면「럭○(or×)」, 「변덕」등을 얻을 수 있다.

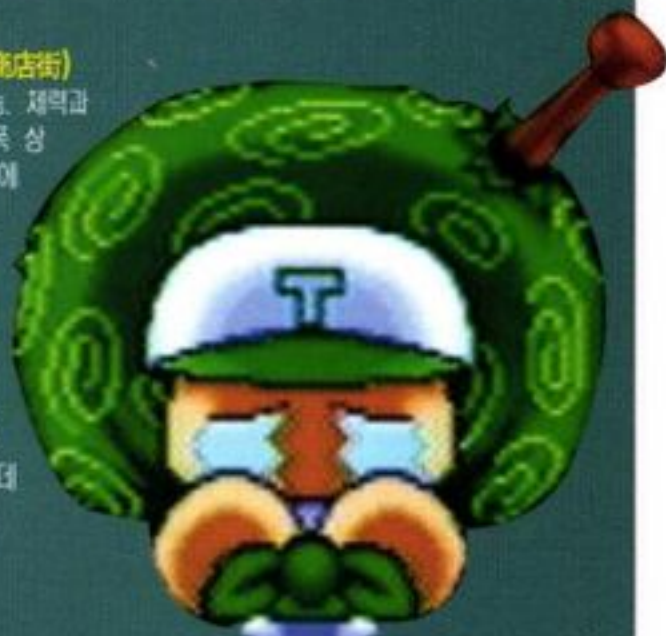
⑫ 포장마차(居酒屋)

혼자서 가면 컨디션과 체력이 상승한다. 연인과 함께 오면「직전×」, 「변덕」을 배울 수 있다. 타자는「직전×」를 배울 수 없기 때문에「변덕」을 좋아하는 사람은 오자.

⑬ 상점가(商店街)

데이트 불가능. 체력과 티프도도 소폭 상승이기 때문에 무시하자.

⑭ 영화관(映画館)

데이트 전용. 호감도를 올리거나 떨어뜨리는 데에 사용한다.

수많은 사람들과 그려나가는 휴먼 드라마

중요인물 소개

주인공

고등학교(또는 대학교)를 졸업하고 기다리던 드래프트 지명에 실패하여 사회로 진출한 전 야구부 멤버. 회사에도 야구 단체가 있다는 것을 알고 사회인 야구에 뛰어든다. 후에 시마다 선배에게서 '역지명'이라는 제도의 존재를 알고 지난날의 프로 선수에의 꿈에 다시 도전하게 된다. 엄청난 노력가로 매사에 긍정적이지만 성격은 다소 소극적이다.

시바타(柴田)

주인공의 입사 후배. 성실한 노력파로 주인공을 잘 따른다. 야구에 상당한 소질을 지니고 있으며 의외로 성격이 소심하다.

이카리 스스무(猪狩進)

매회 등장하는 마모루의 동생. 형과는 달리 예절이 바르고 사교성이 좋다. 포지션은 포수이며 성격이 정반대인 형과 함께 도내(일본에서는 현내) 제일의 배터리를 이루고 있다. 나이에 걸맞지 않는 높은 기량으로 주인공에게 많은 도움을 준다.

아리타(有田)

경마에 빠져 헤어나오지 못하고 있는 주인공의 회사 선배. 업무 능력도 그다지 탁월하진 않지만 보기보다 야구를 잘한다. 주인공들의 연습 코치로서 활약하지만 활약상이 그리 눈에 띄진 않는다.

소리마치(反町)

항상 하이텐션(흥분) 상태로 지내고 있는 주인공의 후배. 야구에 남다른 정열을 지니고 있으며 시바타와는 달리 덜렁이다.

도쿠지마(毒島)

주인공의 회사 부장. 야구에는 관심이 없으며 완벽한 사무적 인간이다.

시마다(嶋田)

주인공의 회사 선배로 야구부에서는 주장으로 활동하고 있다. 여자관계가 약간 문란한 점을 빼면 훌륭한 통솔력과 업무 수완을 지닌 인물. 주인공과는 달리 야구는 취미로 하고 있으며 현실적인 성격을 지니고 있다. 프로를 노리는 주인공의 상담역이 되어준다.

모모이 린(桃井凜)

주인공의 입사 동기. 야베가 첫눈에 반해버리지만 본인은 별 신경 쓰지 않고 있다. 귀여운 것을 좋아하며 매사에 친절하다. 항상 일이 많아서 (사실은 본인이 만든 것이다) 고민하고 있다.

아라시야마 미스즈(嵐山美鈴)

터프한 성격의 여선배. 술고래로서 주위 사람들을 억지로 술자리에 동참시켜 민폐를 끼치고 있다. 사무 경력은 베테랑.

가토(加藤)

사람들이 모르는 수많은 비밀을 지니고 있는 간호원. 이번 작품에서는 단지 간호원으로 등장한다.

야베(矢部)

매시리즈 등장하는 주인공의 친구. 이번에는 입사 동기로 등장하여 주인공의 좋은 아군이 되어준다. 역시 야구 경력을 지니고 있으며 주인공과 함께 야구에 매진하며 은연중에 프로에의 작은 희망을 키우고 있다. 주인공의 놀이상대와 조언상대로서 훌륭한 역할을 해준다.

이카리 마모루(猪狩守)

매회 등장하는 주인공의 라이벌. 이카리 컨체룬의 대표 투수 겸 타자. 좌투수로서 매우 훌륭한 능력을 지니고 있지만 자존심이 높고 다른 사람을 깎아내리는 태도가 사람들의 반감을 사고 있다. 냉철하며 투쟁심이 매우 강하다.

에비타(エビータ)

쿠바에서 전근 온 외국인 여성. 생긴 것에서부터 하는 짓까지 별로 사귀고 싶지 않지만 이번 작품에서는 엄청난 역할을 하는 여자이기에 최강을 원하는 사람들은 주목할 것.

에미리(絵美理)

술집 '그루티가'의 마담. 매사에 여유가 있고 사람 좋은 성격이지만 자신은 뒷골목의 여자라는 사실을 인식하고 있어서 바깥 세상의 사람에게 폐를 끼치지 않기 위해 일부러 마음을 열지 않고 있다.

직장의 쓴맛을 경험하는 사회 드라마

파워풀 물산(パワフル物産)

제일 처음에 고를 수 있는 회사. 매주 업무가 있어서 할당량을 달성하지 못하면 직위가 내려가거나 회사에서 잘려서 게임오버를 당하기도 한다. 이것이 연습에 상당한 장애요소가 되기도 하지만 부장까지 올라가면 더 이상 일을 하지 않아도 된다.

민들레 제작소(たんぽぽ製作所)

파워풀 물산으로 선수를 한 명이라도 만들어 내면 고를 수 있다. 회사의 경기를 나타내는 그래프가 있어서 일을 하면 호경기로, 하지 않으면 불황으로 시시각각 변한다. 파워풀 물산보다 더욱 심각하게 방해가 되지만 입사와 동시에 레귤러가 될 수 있으며 무조건 주장이 될 수 있다.

이카리 컨체룬(猪狩コンチェルン)

민들레 제작소로 선수를 한 명이라도 만들어 내면 고를 수 있다. 워낙 잘 나가는 회사라 일은 하지 않아도 되지만 1, 2, 3군으로 팀이 나누어져 있어서 정기 시험에서 1군까지 올라가지 못하면 레귤러가 되지 못한다. 연습의 경험치는 엄청나게 높지만 난이도는 거의 사기에 가깝게 어렵다.

도스코이 주조(どすこい酒造)

이카리 컨체룬으로 선수를 한 명이라도 만들어 내면 고를 수 있다. 특이한 진행 방식에 특이한 인물들로 가득찬 일종의 숨겨진 회사(사실 이카리 컨체룬이 어려운 탓에 더욱 숨겨진 느낌이 든다). 타마오라는 변신 여성 캐릭터가 등장하는 회사이다.

플레이를 돕기 위한 쬬 드라마(그만해!)

석세스에서만 걸리는 병

병명	증세	처방
불면증(不眠症)	매주 체력이 10 깎인다	병원에 간다, 공원에서 데이트한다
충치(蟲歯)	연습해도 근력 포인트가 오르지 않는다	병원에 간다, 다이조부 박사에게 치료를 받는다
손톱 깨짐(ツメが割れる)	구속, 변화구등이 연습해도 오르지 않는다	병원에 간다, 다이조부 박사에게 치료를 받는다
감기(カゼ)	매주 컨디션이 떨어진다	온천에 간다, 병원에 간다, 다이조부 박사에게 치료를 받는다
농땡이근성(サボりくせ)	연습을 지정해도 하지 않는다	쥬뗌에 간다, 공원에 간다
상사병(恋の病)	애인과 만나기 이외에 아무것도 할 수 없다	쥬뗌에 간다, 경제신문을 읽는다, 드래프트 중계를 본다
약한 모습(弱気)	매주 컨디션이 떨어진다	그루티가에 간다, 쥬뗌에 간다, 신사에 간다
과소비(ムダづかい)	돈을 쓸데없는 곳에 낭비한다	공원에 간다, 경제신문을 읽는다
어깨폭탄(팔꿈치폭탄)	투구계열 연습 시에 일정 확률로 폭발, 게임오버	정월에 신사에 간다, 온천에 간다, 다이조부 박사에게 치료를 받는다

석세스에서만 얻을 수 있는 능력

능력이름	효과	얻는 법
센스(センス)○or×	필요한 경험치가 10% 줄어든다(×는 10% 늘어난다)	초기능력으로 가질 수 있다, 아리타에게 수비를 보여준다, 다이조부 박사에게 강화수술을 받는다
부상당하기 쉬움(ケガしやすい), 부상당하기 어려움(ケガしにくい)	부상의 확률이 올라간다(내려간다)	온천에 간다, 스포츠 센터에서 마사지한다

타자 특수능력

능력이름	효과	얻는 법
찬스(チャンス)○or×	주자가 2, 3루에 있으면 타력 상승(×는 하락)	포인트로 얻는다. 신사에서 데이트한다. 경기에서 매 찬스 때마다 타점을 올린다
대좌투수(對左投手)○or×	좌투수와 상대할 때 타력 상승(×는 하락)	포인트로 얻는다. 이카리 미모루에게 안타나 홈런을 뽑아낸다. 좌투수에게 매번 안타를 뽑는다.
도루(盜壘)○or×	도루할 때에 가속이 붙는다(×는 감속이 걸린다)	포인트로 얻는다
번트(バント)○or×	번트를 쳤을 때 공이 바닥으로 깔린다(×는 공중으로 뜬다)	포인트로 얻는다. 프로의 신수책 · 타격편을 읽는다
송구(送球)○or×	송구가 빗나가지 않는다(×는 빗나간다)	정월에 신사에서 소원을 이룬다. 프로의 신수책 · 수비편을 읽는다
4번(4番)○or×	타순이 4번일 때에 타력 상승(×는 하락)	게임센터의 크레인게임에서 4번째에 성공한다
주루(走壘)○or×	베이스 런닝이 빨라진다(×는 느려진다)	시합에서 주루사를 하지 않는다. 아베의 회사방문 이벤트에서 전차에 탄다
내야안타(內野安打)○	공을 치자마자 달릴 때에 가속이 붙는다	포인트로 얻는다
역경(逆境)○	7회 이후에 지고 있으면 타력 대폭 상승	아베와 ○×게임을 하여 이긴다. 만들레 제작소에서 크레임 처리에 성공한다
블로킹(ブロック)○	몸부딪치기를 방어한다	포인트로 얻는다. 도쿠지마가 주는 영양 드링크를 마신다. 아베와 배구관전을 간다. 사이토에게 특훈을 받는다
캐처(キャッチャー)○ and ◎	투수의 능력을 강화(◎는 두 배로 강화)	이카리 스스무에게 특훈을 받는다. 프로의 신수책 · 수비편을 읽는다
초구(初球)○	1스트라이크가 나올 때까지 미트커서 강화	시합에서 연타석으로 초구를 때려 안타를 만든다. 크레인게임에서 첫 번째 시도에서 성공한다
연타(連打)○	전 타자가 안타를 치면 타력 상승	러브리 타마오와 관람차를 탄다
에버리지히터(アベレージヒッター)	타구가 낮은 고도로 날아가며 약하게 스쳐도 타구가 뻗어서 안타를 치기 쉽다	포인트로 얻는다. 범브를 장비하고 연습한다. 도스코이 주조에서 사이토에게 특훈을 받는다
파워히터(パワーヒッター)	타구가 높아져 홈런이 나오기 쉬워진다	포인트로 얻는다. 범브를 장비하고 연습한다. 도스코이 주조에서 사이토에게 특훈을 받는다
끝내기남(サヨナラ男)	9회에서 홈런이 나오거나, 주자가 나가면 타력 대폭 상승	시합에서 9회마다 안타 또는 홈런을 친다. 연인인 상태에서 린과 헤어진다
흘려치기(流し打ち)	라인드라이브(파울선을 타고 가는 안타)가 나오기 쉽다	아베와 야구관전을 간다. 프로의 신수책 · 타격편을 읽는다
광각타법(光角打法)	타구의 속도가 떨어지지 않는다	이카리 스스무에게 특훈을 받는다. 프로의 신수책 · 타격편을 읽는다
헤드슬라이딩(ヘッドスライディング)	1루로 진루할 때 아웃타이밍에서 슬라이딩을 건다	포인트로 얻는다. 아베와 축구관전을 간다
몸부딪치기(體當たり)	크로스플레이 타이밍에서 포수에게 돌진하여 공을 놓치게 한다	포인트로 얻는다. 아베와 럭비관전을 간다
삼진남(三振男)	풀카운트를 제외한 2스트라이크에서 미트커서 격감	시합에서 연타석으로 삼진을 기록한다. 게임 센터의 크레인게임에서 3회 연속으로 실패한다
위압감(威壓感)	상대 투수의 스테미너 소비량을 크게 늘리고 위압감 전후 타석에서 제구력이 떨어진다	에미리에게서 얻는다
만루홈런남(滿壘本壘打男)	만루에서 홈런이 나오기 쉽다(파워 관계없음)	시합에서 만루홈런을 친다. 야구초인전을 얻는다
선구안(選球眼)	미트커서가 깜빡여서 공의 스트라이크와 볼을 알려준다	강화합숙에서 노크를 5회 전부 성공시키고 부상을 입지 않는다. 게임센터의 댄스게임을 한다
끈기남(粘り男)	배팅 컨트롤이 매우 세밀해진다	업무 전화를 끝까지 받는다
굳히기타법(固め打ち)	앞선 두 타자가 모두 안타를 쳤을 경우 타력 상승	시합에서 2안타 후에 안타를 친다. 좋아하는 과자에 대한 질문에서 머쉬멜로우 이외의 것을 대답한다. 격언 이벤트를 겪는다
수비달인(守備職人)	에러율이 대폭 하락한다	소리마치의 수비를 본다
적재적소 에러(タイムリーエラー)	주자가 있을 때에 에러가 나오기 쉽다	도쿠지마의 100부 복사 이벤트를 실패한다

투수 특수능력

능력이름	효과	얻는 법
회복(回復)○or×	페넌트레이스와 리그에서 쉬는 기간이 짧아진다(×는 길어진다)	도쿠지마가 주는 영양 드링크를 마신다. 초기능력으로 가질 수 있다
대좌타자(對左打者)○or×	좌타자를 상대할 때에 능력 상승(×는 하락)	시합에서 좌타자에게 안타를 맞지 않는다
뻗기(ノビ)○or×	직구가 표시 구속 초과로 나온다(×는 미만으로 나온다)	애견 로봇을 산다. 스카우트 체크 연습에서 좋은 성적을 낸다
꺾이기(キレ)○or×	변화구가 타자 바로 앞에서 변화(×는 멀찌감치서 변화)	힐링CD를 산다. 신사에서 연습한다. 스카우트 체크 연습에서 좋은 성적을 낸다
퀵(クイック)○or×	주자가 도루하기 어려워진다(×는 손쉬워진다)	여름에 해변에서 여자들을 쳐다본다
직전(寸前)×	5회, 9회에서 능력다운	시합에서 5, 9회에 자책점을 내준다. 게임센터의 크레인게임을 10회 실패한다. 포장마차에서 데이트한다
주자(ランナー)×	주자가 있으면 능력이 떨어지고 스테미너 소비량이 증가한다	시합에서 주자가 있을 때에 자책점을 내준다. 초기능력으로 가질 수 있다
릴리스(リリース)○	변화구와 직구의 투구모션이 같아진다	아베와 야구관전을 간다. 야구초인전을 얻는다
견제(牽制)○	주자를 견제사 시킬 확률이 올라간다	야구초인전을 얻는다
타구반응(打球反應)○	투수 정면구를 잡을 확률이 올라간다	게임센터에서 댄스게임을 한다
뒷심(しり上がり)	선발 투수일 경우 6회 후에 종합적으로 능력 상승	린과 데이트한다
일발병(一發病)	실투시에 공이 한가운데로 간다	시합에서 실투를 던졌을 때 안타를 맞는다. 변덕을 입수하면 없어진다
신경질기질(短氣)	연타를 맞아 별이 떴을 때에 구속이 올라가고 컨트롤이 G가 된다	크레인게임을 1회 실패하고 그만둔다
승운(勝ち運)	지고 있으면 능력 상승	아베와 ○×게임을 하여 이긴다
패운(負け運)	등판하면 전 선수 능력 하락, 강판당하면 전 선수 능력이 원래대로	아베와 ○×게임을 하여 진다. 입원하고 있는 상태에서 정월을 보낸다
얻어맞기 강함(打たれ强い)	간단하게 별이 뜬다	미스즈나 시마다의 질문의 선택
얻어맞기 약함(打たれ弱い)	별이 뜨기 어려워진다	미스즈나 시마다의 질문의 선택
포볼남(四球男)	3볼에서 컨트롤 대폭 하락	시합에서 포볼을 대량으로 내준다
슬로우 스타터(スロースターター)	1, 2회에서 능력 하락	입원하고 있는 상태에서 캠프가 시작되었을 때, 해변에 간다
도망구(逃げ球)	실투시에 공이 볼 코스로 간다	에미리의 유혹을 거절한다
무거운 공(重い球)	컨디션 절호조 이외의 타자들의 타력 하락	이카리 스스무에게 특훈을 받는다. 사이토에게 특훈을 받는다. 강화 합숙에서 직구 훈련을 모두 성공시킨다. 프로의 신수책 · 투구편을 읽는다
약은 구석(クサイところ)	스트라이크 존에서 아슬아슬한 범위로의 공이 볼이 되기 어려워진다	신사에서 연습한다. 강화 합숙에서 변화구 훈련을 모두 성공시킨다. 프로의 신수책 · 투구편을 읽는다

석세스에서 얻을 수 없는 특수능력

능력이름	효과
서브포지션(サブポジ)Oor×	서브포지션에서도 메인포지션과 같은 능력이 나온다(×는 서브포지션시의 수비력보다 반이 더 떨어진다)
스테미너(スタミナ)×	페넌트레이스가 9월에 접어들면 능력이 대폭 하락
대타남(代打男)	대타로 나갔을 때에 타력 대폭 상승
깔기(低め)O	낮게 깔리는 공의 실투 확률 하락
포커페이스(ポーカーフェイス)	별이 떴어도 별이 보이지 않는다

공통 특수능력

능력이름	효과	얻는 법
무드(ムード)Oor×	선발 또는 벤치에 있으면 팀 전원 능력 상승(×는 하락)	에미리와 공원에 간다. 아베가 치는 동물 점에서 듀공(ジュゴン)이라고 대답한다
부상(ケガ)Oor×	부상을 입을 확률이 반으로 준다(×는 두 배로 늘어난다)	런닝 계열 연습 20회 이상. 다이죠부 박사의 강화수술을 받는다
번덕(ムラッ気)	컨디션이 좋을 때에는 능력이 두 배로 좋아지고 나쁠 때는 두 배로 나빠진다	연인과 포장마차에서 데이트한다. 여름에 해변에 간다
안정감(安定感)	컨디션이 나빠도 평소의 능력이 나온다	야구초인전을 입수한다. 파워풀 물산에서 정해진 할당업무를 6개 연속으로 완수한다

최강 선수 강화훈련 돌입!

되는대로 산다! 라는 정신으로는 최강의 선수를 육성해내는 것은 도저히 무리. 간단한 코멘트와 함께 각 포지션 별 육성 지표를 소개한다. 필요 특수능력은 앞의 표와 외출 장소, 뒤의 책과 사람들과 연애를 통하여 확인하도록 하자.

최강 선수 강화훈련-내야수 편

내야수는 1, 2, 3루수와 유격수로 나눌 수 있다. 각자 알맞은 타입은 다음과 같다.

1루수

1루수의 대표 능력치

높은 견력(어깨힘)과 수비력을 요하지는 않으며 주력도 별로 필요 없으므로 강력한 파워와 미트커서로 팀의 주 공격원으로 육성하는 것이 좋다.

추천 특수능력: 찬스○, 파워히터, 굳히기타법, 4번○, 끝내기남, 광각타법, 위압감

2루수

2루수의 대표 능력치

주력과 수비력이 제일 요소. 견력은 높지 않아도 좋다. 높은 주력을 살린 번트나 단타 위주의 선수를 노리는 것이 좋다.

추천 특수능력: 수비달인, 도루○, 주루○, 번트○, 끈기남

3루수

3루수의 대표 능력치

강습이 많은 코스라 에러율이 적어야 하며 높은 견력을 필요로 하지만 너무 높은 수비력은 필요 없으며 주력도 별로 높지 않아도 좋다. 1루수와 함께 강력한 파워 히터로 키우는 것이 보통이다.

추천 특수능력: 찬스○, 파워히터, 송구○, 연타○, 역경○

유격수

유격수의 대표 능력치

유격수는 높은 수비력과 견력, 주력까지도 모두 갖추어야 한다. 공격력보다는 수비력에 치중한 육성이 필요하며 특수능력도 많이 갖추는 것이 좋다.

추천 특수능력: 수비달인, 도루○, 주루○, 번트○, 초구○, 흘리기타법

최강 선수 강화훈련-외야수 편

외야수의 타입은 중견수, 좌익수, 우익수로 나눌 수 있다.

중견수

중견수의 대표 능력치

외야 수비의 중심이 되는 중견수는 외야수이니만큼 높은 견력과 넓은 수비범위를 커버할 수 있는 주력, 방어력이 필요하다. 일단은 수비 전용으로 키우는 것이 좋으며 우수한 견력을 이용한 밀어치기를 노리는 것도 좋으므로 미트커서도 어느 정도 높여 놓는 것이 좋다.

추천 특수능력: 송구○, 수비달인, 초구○, 광각타법

좌익수

좌익수에게 최고로 중요한 것은 견력. 최고 수준의 견력만 갖추고 있다면 다른 능력치는 낮아도 좋다. 파워를 높여 공격형으로 키워두면 전력에 보탬이 된다.

좌익수의 대표 능력치

추천 특수능력: 송구○, 수비달인, 에버리지히터, 광각타법

우익수

우익수의 대표 능력치

우익수는 중견수를 겸할 수 있을 정도의 능력치를 구비하는 것이 좋다. 하지만 다소 능력을 떨어트리고 공격에 능력치를 치중시켜서 종합적으로 평균적인 선수를 노려보자.

추천 특수능력: 송구○, 수비달인, 내야안타, 주루○, 에버리지히터

최강 선수 강화훈련-포수 편

포수는 공격형 포수와 수비형 포수로 나눌 수 있다.

공격형

공격형 포수의 대표 능력치

수비력은 낮아도 좋다. 미트커서와 공격력, 그리고 높은 견력을 중심으로 육성하며 특수능력도 공격형으로 육성하는 것을 추천한다. 단 페넌트레이스에서의 부상을 방지하기 위해 블로킹 정도는 익혀두어야 한다.

추천 특수능력: 파워히터, 초구○, 대좌투수○, 블로킹○, 송구○, 흘리기타법, 만루홈런남, 위압감

수비형

공격력은 여력이 남으면 갖추도록 하자(설령 파워가 G라도 좋다). 최상급의 견력과 수비력, 그리고 수비형 특수능력을 갖추어 투수의 능력도 올릴 수 있도록 유도해보자. 그리고 부상은 절대 금물이므로 부상 방지용 특수능력에 세심하게 신경을 쓰자.

수비형 포수의 대표 능력치

추천 특수능력: 블로킹○, 송구○, 수비달인○, 캐처○,캐처◎, 무드○,부상○

최강 선수 강화훈련- 투수 편

투수의 타입은 선발, 중간계투, 원포인트, 마무리로 나눌 수 있다.

선발

선발의 대표 능력치

B이상의 높은 스태미너는 기본. 변화구는 변화구 포인트 6~8 정도에서 배분하는 것이 적당하므로 변화구 구질은 2~3개, 낙차는 2~3정도가 될 것이다. 단 승부구로 사용하는 변화구는 낙차를 높게 하는 것이 좋으며 컨트롤은 크게 신경쓰지 않아도 좋다. 직구의 속도를 145 이상으로 높여두면 매우 강한 투수로 성장할 수 있다.

추천 특수능력: 쾌○, 견제○, 변덕, 벋기○, 타구반응, 무드○

중간계투

중간계투의 대표 능력치

2~3회는 버틸 수 있는 스태미너는 갖추어야 하며 전체적으로 선발과 비슷하게 육성하는 것

도 나쁘지 않다. 그다지 큰 육성상의 특징은 보이지 않는다.

추천 특수능력: 회복○, 릴리스○, 포커페이스, 도망구

원포인트

원포인트 투수의 대표 능력치

설마 석세스 선수를 원포인트로 쓸 사람은 없을 것이라 생각하지만 그래도 한마디하면 일단 좌투수가 유리하며 대좌투수나 릴리스 등, 한 번 쓰기에는 약간 아까울 정도로 높은 스킬을 마련해두면 위기 상황에서의 원포인트로서는 확실하게 활동시킬 수 있다. 드라마틱 페넌트를 하고 있다면 에이스 마무리로 성장할 가능성이 높다.

추천 특수능력: (좌투수 상태에서)꺾이기○, 대좌타자○, 릴리스○, 승운, 변덕

마무리

마무리 투수의 대표 능력치

일단 필요한 것은 모든 경기에 전천후로 투입될 수 있기 위한 회복과 부상 예방계 특수능력, 안정감 등이다. 또한 8회 등판을 예상하여 스태미너를 E이상으로 해두면 편리하다. 컨트롤은 C미만은 용납되지 않으며 147km 이상의 직구 또는 낙차 6이상의 변화구를 구비해두면 '마구' 수준의 화려한 투구를 선보일 수 있다. 더욱이 2000에서는 강력한 마무리 투수인 선동열과 사사키가 둘 다 없기 때문에 강한 마무리 투수를 만드는 것이 팀의 강약을 좌우할 수도 있다.

추천 특수능력: 꺾이기○, 릴리스○, 회복○, 안정감, 부상○, 악은 구석

최강 선수 강화 훈련-연애 편

연애의 이득

일단 컨디션을 올리는 데에 연애보다 좋은 요소는 있을 수 없다. 혼자서 놀기보다는 연인과 함께 나가는 것으로 컨디션을 올리는 것이 훨씬 낫다. 또한 연인과 함께가 아니면 얻을 수 없는 특수능력들도 존재하고 있기 때문에 적어도 손해는 아니다…라고 생각할 지도 모르겠지만 언제나 컨디션이 올라가는 것은 아니며 나쁜 특수능력이 붙을 위험도 존재하기 때문에 정말 이득이 될 것 같은 캐릭터가 아니면 연애를 하지 않는 것이 좋지만 야구 게임 속에서 연애 시뮬레이션 기분을 느끼고픈 사람은 무엇을 하든 말리지는 않겠다. 자신은 연애를 위해 석세스를 한다! 라는 사람은 이카리 컨체룬은 고르지 말도록.

캐릭터 별 특징과 이벤트 정리

모모이 린

연인이 되기까지 그렇게 긴 시간은 걸리지 않지만 야베와의 사이에 문제가 생기기 때문에 팀메이트의 평가가 높아지기는 힘들다. 상사병이 가장 걸리기 쉬운 캐릭터이기도 하다. 약속 이벤트를 넘기고 나면 × 능력치를 다소 지워주는 특징을 지니고 있지만 가질 수 있는 특수능력이 많지 않으므로 관상용이나 ×능력치의 제거 목적 이외에는 반드시 목적 의식을 가질 필요는 없다.

등장: 파워풀 울산, 인들레 제작소
등장 이벤트

매니저 이벤트

처음 팀에 들어가면 얼마 후에 시마다 주장이 매니저 문제로 고민하는 것을 볼 수 있다. 여기에서 린에게 부탁을 하면 대부분의 경우 거절당하고 주인공이 매니저를 하게 된다. 하지만 조금이라도 린의 평가를 높이면 린이 매니저를 담당하게 된다(매니저를 주인공이 하게 되면 랜덤으로 지속적으로 체력이 깎인다).

고백 이벤트

린의 호감도를 높이려면 랜덤으로 등장하는 업무 이벤트에서 린을 거들거나 외출을 하여 평가를 높이는 법이 있다. 처음에는 둘이서만(ふたりきりで…)나가자고 하면 거절하므로 야베와 함께 셋이서 외출하여 어느 정도 호감도를 높이자. 둘이서만 나가자고 할 때 OK 선언이 떨어지면 얼마 후에 외출했을 때에 린이 고백하여 연인이 될 수 있다.

린과의 이별

연인이 된 후에 린과 장기간 만나지 않아 호감도가 떨어지면 그해 크리스마스에 린과 함께 크리스마스를 보내고 린과 헤어지게 된다. 이때 컨디션은 무조건 보라색으로 떨어지며『끝내기남』을 배울 수 있다(…).

린과의 약속

린과 연인이 된 후에 린이 본선에 갈 수 있느냐(ドームに…)는 질문을 한다. 이때 갈 수 있다고 대답을 하고 후에 정말로 이카리 컨체룬을 이기고 본선에 진출하면 린에게서 지금까지의 팀의 행적을 적은 일기장을 넘겨받는다. 이 일기장을 받으면『찬스×』,『대좌투수×』,『번트×』,『대좌타자×』,『런너×』가 치료된다.

아라시야마 미스즈

미스즈 자체가 주는 이득이 없는데다가 연인이 되기까지의 과정에서 너무도 많은 터프도와 체력이 날아가기 때문에 좋지 않다. 연인 관계를 알리고 싶은 캐릭터이다.

등장: 파워풀 울산, 인들레 제작소
등장 이벤트

술파티(모두 와 함께)

가끔씩 발생하는 술파티 이벤트로 끝까지 따라갈수록 체력은 떨어지고 미스즈의 호감도는 높아진다. 초반에 미스즈의 호감도를 높이는 유일한 수단이다.

술파티(둘만이서), 고백이벤트

호감도가 어느 정도 높아지면 둘이서 술을 마시러 가는 이벤트가 벌어진다. 여기서 좋아하는 사람이 누구냐는 질문에 미스즈라고 대답하면 연인이 될 수 있다.

에미리

그루터기에 놀러가면 기본적으로 체력과 컨디션이 올라가고 에미리의 평가도 올라가기 때문에 애인을 만드는 것은 어렵지 않다. 정말 얻기 힘든 특수능력인 '위압감'을 주는 유일한 캐릭터이지만 엔딩에서 반드시 헤어지는 관계가 되기 때문에 기분이 좀 찜찜하다.

등장: 파워풀 울산, 인들레 제작소, 이카리 컨체룬, 도스코이 주조
등장 이벤트

만남

그루터기에 가면 만날 수 있다. 여기에 계속해서 드나들면 에미리의 호감도를 계속 높일 수 있다. 체력과 컨디션도 대폭 상승된다.

고백 이벤트

어느 정도 에미리의 호감도가 높아지면 영업이 끝난 후에 식사라도 하지 않겠냐는 초대를 받는다. 여기에서 승낙하면 연인이 되고 거절하면『도망구』를 배울 수 있다.

에비타

가장 이득이 많은 캐릭터. 결국은 떠나버리기 때문에 시간 제한 내에 연인이 되어야한다. 전작까지 연인들이 기본으로 주었던 야구초인전이 에비타 전용 아이템으로 변했기 때문에 일류 선수(특히 투수)를 만들고 싶은 사람이라면 반드시 연인으로 만들자.

등장: 파워풀 울산, 인들레 제작소
등장 이벤트

에비타등장

2년 4월 이후에 반드시 등장하는 장기 이벤트. 여기서 콘택트 렌즈 찾기를 시도하여(さがしてあげる)성공하면 에비타의 호감도가 대폭으로 올라간다. 단 여기서 그냥 가거나 렌즈 찾기에 실패하면 에비타를 연인으로 할 수 없다.

에비타환송회

에비타를 연인으로 했을 경우 3년 7월에 에비타가 떠나가면서 연인이 없어진다. 단 그녀와 크리스마스를 보내거나, 바다 건너 이야기를 하거나(海の向こう…), 게임센터의 에이에이야(エイエイヤー)를 플레이하거나의 셋 중의 하나를 달성했다면 프로에 들어갈 때에 야구초인전을 받을 수 있다.

타마오

처음에 보면 누구라도 기피할 만한 인상을 지니고 있으며 실질적인 도움도 되지 않는 소위 "왜 만들었어?" 캐릭터. 하지만 이벤트를 겪고 나면 무시무시하게 귀여운 캐릭터로 변함과 동시에 타자에게는 최고의 아이템인 프로의 신수본 타격편을 주기 때문에 관상, 실용도 모두 대만족. 도스코이 주조라면 반드시 연인으로 만들자.

등장: 도스코이 주조
등장 이벤트

타마오변신!

타마오와 연인이 된 후에 유원지에 놀러가서 중량 제한이 있는 놀이기구(コーヒーカップ) 등에 탄다. 그러면 타마오가 집으로 가버리는데 그 후에 체육관이 등장하면 체육관에서 다이어트코스(ダイアットコース)를 고를 수 있게 된다. 그후 나중에 타마오를 만나면….

최강 선수 강화 훈련 -책과 사람들 편

공짜 특수능력 획득에 최고로 도움이 되는 것이 신수책, 이카리 스스무, 사이토의 3인이다. 이들의 쓰임새에 대하여 표로 정리하여 살펴보았다.

신수책

신수책은 입수한 후에 읽지 않으면 쓸모가 없다. 읽는 이벤트는 랜덤으로 일어나며 읽었을 때에 얻는 특수능력은 다음과 같다.

책 종류	특수능력
타격편(打撃編)	번트○, 흘려치기, 광각타법
수비편(守備編)	수비B 이상이면 송구○(야수)
수비편(守備編)	수비B 이상이면 송구○(포수), 송구○이 이미 있고 파워D 이상이면 블로킹○, 블로킹○도 있으면 캐처○, 캐처○가 있고 수비력이 A라면 캐처◎
투구편(投球編)	147km 이상으로 악은 구석, 악은 구석이 있으면 무거운 공, 무거운 공이 있으면 도망구

이카리 스스무

당연히 이카리 컨체룬 전용. 스스무가 팀에 들어오고 주인공이 1군에 20주 이상 잔류하고 있으면(포수의 경우 수비력 C이상) 연습 이벤트가 일어난다. 체력과 터프도에 따라 성공과 실패가 갈리며 특수능력은 다음과 같다.

포지션	특수능력
야수	미트커서 C이상이면 광각타법
포수	수비력이 높으면 캐처○
투수	직구(直球)를 선택하고 144km 이상일 경우 무거운 공
투수	변화구(變化球)를 선택하고 커브(カーブ), 슬라이더(スライダー), 포크(フォーク)중 하나의 낙차가 4 이상이면 특수변화구를 배움

사이토

당연히 도스코이 주조 전용. 2년째 이후에 발생하는 랜덤 이벤트로 야수의 경우 골프, 포수의 경우 신사에서 특훈, 투수의 경우 성과를 보여주는 이벤트이다. 역시 성공과 실패의 조건은 스스무와 동일하고 얻을 수 있는 특수능력은 다음과 같다.

포지션	특수능력
야수	파워 120이상이면 파워히터
야수	미트커서 5 이상으로 애버리지히터
포수	수비력B 이상으로 블로킹○
투수	구속150km 이상으로 무거운 공

Nintendo64

불안해지는 아케이드 시장

[김규만 객원기자]

열마전 「길티기어 'X'」의 인컴테스트가 있었다. 음악게임의 식지않는 열기를 무너뜨릴 작은 움직임이라고나 할까? 1주일에서 길게는 2주일까지 서울과 서울 근교를 비롯한 여러 곳에서 있었던 인컴테스트, 꽤 많은 게이머들이 모여 즐겨보고 평가하는 등 좋은 반응을 보이고 있다. 하지만 웬일인지 업주들은 선뜻 게임을 들여 놓으려하지 않는다. '너무 게임이 어렵다' 혹은 '길어봐야 2개월…' 이라는 것이 업주들의 얘기. 과연 왜 이런 현상이 일어나는 것일까? 옛날 그 많던 장르의 게임들이 최근들어 통합되는 것 같다. 심지어는 격투 게임에도 음악게임의 요소가 들어갈 정도로….

「길티기어 'X'」, 잘 만든 게임이고 또 재미있는 게임이다. 하지만 아케이드 게임 관련 업자들은 선뜻 새 장르(?)를 받아들이지 못하는 듯하다. 이러다가 정말로 오락실의 얼굴마담이었던 슈팅 · 액션 · 대전 게임이 '색다른 장르' 혹은 '손으로 하는 참신한 게임' 으로 불리울 날이 오는 것은 아닌지?

크레이지 택시의 대를 잇는다

코르소 이탈리아노

GTI CLUB Corso Italiano

제작사	코나미
장르	레이싱
발매일	7월 가동 예정

이탈리아의 거리를 마음놓고 질주하는 레이싱게임. 「GTI CLUB」의 신작 게임이 4년만에 발매된다. 레이싱 게임이지만 보통의 레이싱 게임에서는 보기 힘든 숏컷이 자주 등장하며, 이것을 잘 사용해야 쉽게 우승할 수 있는 독특함을 가지고 있다.

아름다운 그래픽, 화려한 연출을 앞세워 발매되는 「코르소 이탈리아노」. 성능이 각각 다른 8대의 차를 사용하여 3종류의 코스 중 한 곳을 선택하여 우승하는 것이 목적인 게임이다. 심오한 심리전을 느낄 수 있다기 보다는 코믹한 연출과 황당함을 즐길 수 있는 게임이다.

▲ 크레이지 택시만큼 화끈하고

◀ 영화 '택시' 만큼 황당하다

조작방법

조작 방법은 이제까지의 레이스 게임과 똑같다. 다만 다른점이라면 전체적인 조작이 심플하다는 것이다. 또, 새롭게 추가된 편륜주행(片輪走行 : 왼편이건 오른편이건 자동차의 바퀴를 두 개만 이용하여 달리는 운전. 서커스나 묘기에서 자주 사용되는 주행이다)도 간간히 사용하면 재미있는 레이스가 될 것이다.

◀ 게임기의 외형

▲ 간단간단한 것이 재미를 배가시킨다

간단한 조작으로 편륜주행이 가능

편륜주행은 실제 영화에서 보듯이 실행하면 사용할 수 있다. 적의 자동차나 기타 주변의 장애물을 역으로 이용해서 차를 옆으로 툭 세워놓을 수 있다. 하지만 급커브가 나올 경우에는 위험하니 주의하도록 하자.

◀ 이것이 편륜 주행

3개의 코스가 준비

코스는 초급, 중급, 상급으로 전부 3개의 코스가 준비되어있다. 난이도가 높아질수록 코스가 길어지고 험해진다. 또, 모드의 종류에 따라서 코스에 점프대와 같은 것들이 추가되어 즐기는 재미가 배가된다.

■ 초급 코스

도로의 폭이 넓은 곳을 달리는 코스다. 코스 중반에서 숏컷을 하는 것도 가능하다. 코스의 후반에 나오는 강은 점프대를 이용해 뛰어넘어야 한다.

◀ 숏컷을 사용해보자

■ 중급 코스

코스가 해안선을 따라 만들어져 있다. 코스도 좋지만 경치 또한 매력적이다. S자형의 급커브가 슬슬 나오기 시작하는 것으로 볼 때 무시한 수 없는 난이도를 보여준다. 코스 중반에 서나 오는 암벽을 뛰어 넘는 것이 숏컷 포인트다. 잘만하면 꼴지에서 1위도 가능할지도….

▲ 피튀기는 접전

▲ 숏컷 대행진

■ 상급 코스

순 암벽 위를 달려야만 하는 고난도의 산악 코스. 전반적으로 속도위주의 레이스보다는 정교함 위주의 레이스를 요한다. 숏컷도 곳곳에 위치하지만 자칫 잘못하면 강으로 추락할 수 있으니 요주의!

▶ 정말 어려워 보이는 코스다

■ 숨겨진 모드 셀렉트

코르솔 이탈리아노에는 숨겨진 모드가 몇가지 준비 되어 있다. 선택 법은 코스 셀렉트에서 시프트 레버를 위로 올리면 된다.

여기서 스프트를 up하자 ▲

ARCADE

ARCADE

마스 매트릭스

MARS MATRIX

제작사	캡콤
장르	슈팅
발매일	가동중

'1 레버, 1버튼 시스템'이라는 심플함을 무기로 하는 슈팅게임 「마스 매트릭스」가 모습을 드러냈다. 여러 가지 무기를 버튼 1개로 사용한다는 참신함이 돋보이긴 하지만 과연 어떤 식으로 다가올지는 감이 잘 안 잡히기 마련. 「마스 매트릭스」를 즐기기 위해서라면 잘 알아두는 편이 좋을 듯한데…. 「마스 매트릭스」에 등장하는 비행선인 '모스키토'를 이용하여 색다른 슈팅게임을 체험해보기로 하자.

단순하지만 쉽지 않은 조작감. 그리고 난이도. 슈팅게임으로서 갖춰야할 것을 두루 갖추었다고 해도 과언이 아닌 게임이 등장한다. 주목할만한 점이라면 보통의 슈팅게임에서는 2개의 버튼을 사용하는데 「마스 매트릭스」의 경우는 1개의 버튼으로 모든 액션을 커버한다. 쉬워 보이면서도 그렇지 않은 것이 아주 독특하다는 느낌을 준다. 과연 1개의 버튼으로 어떠한 조작을 하게 되고, 사용방법은 어떻게 되는지 알아보기로 하자. 덤으로 등장 기체들도 알아보기로 하자.

1개의 버튼으로 이루어지는 공격들

「마스 매트릭스」는 버튼 한 개로 노멀 샷을 비롯해 봄까지 사용하는 시스템을 채용하고 있다. 사용 방법도 약간은 까다로운 편이라 단순하게 생각하단 큰코를 다칠 수도 있을 것이다. 사용법에 적응하는 것에도 다소 많은 시간이 소요되리라 보여지는데….

노멀 샷

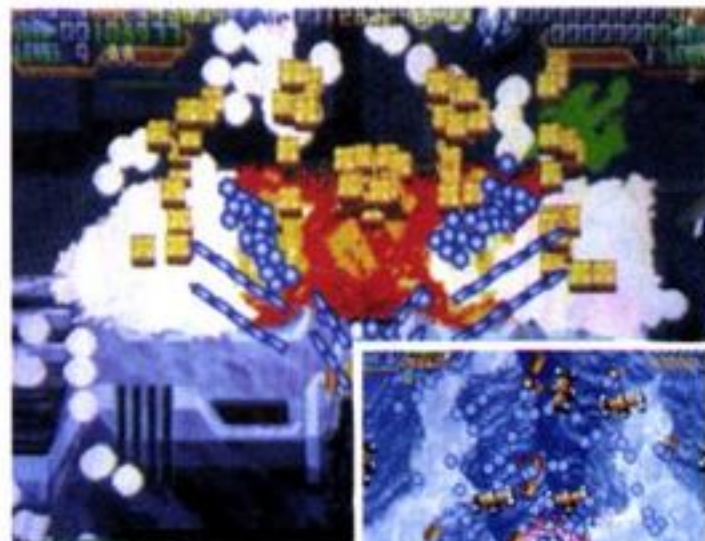
버튼을 가볍게 눌러주면 나가는 보통의 공격이다. 큐브를 모으는 량에 따라서 최고 레벨 8까지 레벨 업하는 것이 가능하다. 레벨에 따라 파워와 공격범위가 변화한다.

피어싱 캐논

이것은 버튼을 누르지 않은 상태에서 자동적으로 발생하는 공격. 전방으로 일정 사정권이 되면 발포하지만 사정거리가 아주 짧다. 하지만 파워만큼은 가공할만하니 보스같은 적에게 잘 사용하면 좀 더 유리한 전투가 될 것이다.

▲ 위력적으로 보이지 않는가?

모스키토

게임에 등장하는 기체인 모스키토와 동명의 무기 모스키토. 버튼을 누르고 있으면 발동된다. 이것을 사용하면 기체주변에 필드를 형성하여 적들의 탄환을 흡수시킨다. 모스키토를 발동시켜 기체를 움직이다가 중립으로 고정을 하게되면 흡수했던 탄환을 다시 발산하는 특수기를 사용할 수 있는데 상황에 따라 적절히 이용하면 카운터 어택의 효과를 볼 수 있을 것이다. 하지만 몇 가지 주의할 점이 있다. 모스키토는 게이지가 없으면 발동되지 않는다는 것이 그 첫 번째이고 너무 오랫동안 발동하고 있으면 모스키토 대신 그라비티 홀 봄이 발동된다는 것이다.

▲ 카운터 어택

▲ 기체 주위에 배리어가 만들어진다

그라비티 홀 봄

모스키토를 일정 시간 이상동안 유지시키면 게이지가 점멸하며 바로 봄이 발동하게 되는데 이 것이 바로 '그라비티 홀 봄'이다. 위력은 화면 안에 보이는 적이 모두 타격을 입을 정도로 강력하다. 긴급회피가 도저히 불가능하다고 판단될 때 사용한다면 좋은 효과를 얻을 수 있을 것이다.

모스키토 01

샷 타입 : 확산형
샷 파워 : 보통
스피드 : 보통

초보자들을 위한 기체라고 할 수 있다. 거의 모든 면에서 밸런스가 딱 맞춰진 전형적인 초심자용 기체

모스키토 02

샷 타입 : 직선형
샷 파워 : 높음
스피드 : 빠름

기체의 스피드와 샷 타입을 볼 때 역시 초급자 보다는 중·상급자들이 사용하기 적당한 기체이다. 빠른 스피드로 상대방을 제압하려는 플레이어는 이 기체를 추천!

이제는 몸으로…

댄스매니악스

■ 제작사 코나미
■ 장르 음악게임
■ 발매일 미정

댄스댄스레볼루션에서 새롭게 파생되어 나온 게임 「댄스매니악스」. 이제는 발판이나 버튼이 아닌 광센서를 이용하여 음악게임을 즐길 수 있다. 물론 광센서가 사용된 것이 이번이 처음은 아니다. 그러나 광센서가 게임에 직접적인 영향을 주는 「댄스매니악스」는 조금 다르다고 할 수 있다. 음악게임의 집권 장기화가 계속되면서 곳곳에서 우려의 목소리가 높아만가는데 과연 「댄스매니악스」가 그 목소리를 잠재울 수 있을 것인가? 이 게임에 음악게임의 변화를 맡겨보는 것은 어떨지?

화면에 흐르는 노트를 따라 게임이 진행된다는 것은 기존의 음악게임과 크게 다를 것이 없다. 하지만 손과 발을 억지로 사용하지 않고 아주 자연스럽게 플레이할 수 있는 게임이 나온다. 아직까지 많은 정보들이 나오진 않았지만 어떤 게임이라는 것 정도는 충분히 알 수 있을 듯하다. 그럼 「댄스매니악스」에 대하여 알아보기로 하자.

▲ 이것이 게임의 외형

수록곡은…

수록곡의 경우는 「댄스매니악스」만의 오리지널곡이 대부분이다. 총 30곡이나 되는 많은 곡들의 퍼포먼스를 연구하려면 꽤나 많은 시간이 필요할 텐데…. 30곡을 전부 멋진 곡으로 승화시키는 일은 바로 플레이어의 몫이다.

▼ 당신의 평가는?

▲ 수록곡중하나인 '다이너마이트 레이브' DDR의 수록곡이었다

게임을 즐기는 법

▲ 이것이 광센서

이제는 광센서를 이용해 누구나 쉽고 간단하게 즐길 수 있다. 게임 진행 방법은 간단하다. 상부와 하부로 나뉘어져 있는 센서부분을 화면에서 흘러나오는 타이밍에 맞추어 적외선 센서의 흐름을 끊어주면 된다. 정확한 판정의 경우는 Perfect가 나오고 그밖의 경우는 Good과 Miss 등의 판정이 나오게 된다. 시스템 부분에서 조금 변화가 있었는데 게임플레이시 수시로 클래스가 변화되기 때문에 게임을 좀더 스릴있게 즐길 수 있어졌다.

▲ 화면은 이런식으로 흘러나온다

스위퍼의 진면모

이노센트 스위퍼 -사이런트 스코프 2-

■ 제작사 코나미
■ 장르 슈팅게임
■ 발매일 미정

99년 여름에 발매되어 화제를 모았던 스나이퍼 게임 「사일런트 스코프」의 신작 정보가 공개되었다. 보다 파워업한 모습으로 돌아온 「이노센트 스위퍼 -사이런트 스코프 2-」에 대해 알아보도록 하자.

▲ 열감지기능 작동!

「이노센트 스위퍼 -사이런트 스코프 2-」에서 바뀐점중 가장 주목할 점이라면 2대의 기계를 연결하여 통신 대전을 할 수 있다는 것이다. 2인 플레이시에는 각각 다른 위치에서 협력플레이를 통해 진행하는 것으로 보다 안정적인 플레이를 펼칠 수 있다. 물론 난이도가 내려가는 것은 아니지만 1명이라도 동료가 있다는 것이 얼마나 심리적인 안정감을 주는가를 느낄 수 있을 것이다. 그밖에 추가된 점이라면 스코프의 종류가 늘어나 'X선 투시기능'과 '열감지기능'을 탑재해 전작보다 많은 상황이 연출될 것을 예고하고 있다

▲ 외형의 변화는 그다지 느낄 수 없지만 그래도 뭔가 달라보인다

ARCADE

제작사	사이쿄&캡콤
장르	슈팅액션
발매일	미정

정보는 한세트… 대체 발매일은 언제야?

건스파이크

액션 요소가 강력한 슈팅 게임 「건스파이크」. 그동안 공개되지 않았던 적 캐릭터들에 대한 새로운 정보가 공개 되었다. 재미있게도 캡콤 시리즈 어딘가에서 등장했던 캐릭터들이 있어 적지 않은 웃음거리를 제공해준다.

게임을 클리어하기 위해서라면 반드시 쓰러뜨려야 하는 적들의 베일이 하나씩 벗겨지기 시작했다. 이번달에는 적 캐릭터 중에서도 존재감있는 4대 천왕의 대한 정보를 공개하기로 한다.

4대 천왕

게임의 스토리중 한 부분이 되는 존재. 세계규모의 스케일로 암암리에 활동하는 조직의 테러리스트 들이다. 거의 보스급 캐릭터라고 봐도 과언이 아닐 정도로 존재감과 중압감이 느껴진다. 캐릭터 디자인은 캡콤의 작품으로 유명한 천재화가 니시무라 키누(西村 キヌ)가 맡았다. 적이지만 아름답다는 인상을 지울수 없는데…. 4명의 공격법을 미리 알아두어 게임에서 고전하는 일이 없도록 하자.

캣레이디 뷰티

4대 천왕의 홍일점. 자신의 몸에 맞지 않는 큰 라이플을 들고 다닌다. 모델 뺨치는 아름다운 몸매를 지니고 있는 매력만점의 여성 스나이퍼이다. 원거리에서 라이플로 공격하는 것이 기본 패턴. 정확도가 너무 뛰어나 원거리에서도 당연하다는 듯 맞는다는 느낌을 준다. 공략법은 난잡한 움직임을 보이며 접근전으로 승부하는 법이 적절할 듯….

▲ 라이플을 사용하는 것이 주 공격패턴

▲ 매력적이긴 허군…

발로그

재빠른 몸을 가지고 있는 발로그의 주무기는 양손에 착용하고 있는 '갈퀴'다. 플레이어의 배후를 점한 뒤 졸라매어 공격한다. 또, 서양식 검을 장비하고 있어 원거리에 있을 때 적에게 발사하여 공격하기도 한다. 육탄전 및 원거리전에서 모두 강한면을 보이는 캐릭터다. 과연 공략법은?

▲ 원거리 공격도 빈틈이 없다

▲ 역으로 원거리에서 공격하는 법도 요령일수 있다

사이킥커 스팅

사대천왕의 보스이며 초능력을 무기로 해서 싸운다는 정보 외에는 어떠한 정보도 공개되지 않은 캐릭터. 역시 마지막 보스인 듯 싶다. 과연 어떤 공격을 펼칠까?

▲ 존재감 뿜어준

카부키

양팔에 건틀렛을 이식하는 투철함을 보여주는 카부키. 중화기가 온 몸을 뒤덮고 있는 사이보그다. 동작은 조금 둔한편이지만 대량의 총알을 난사하기 때문에 요령껏 피하지 않으면 심히 고생할 수 있는 전투 상대다.

▲ 온몸에 탄환을 두르고 있는 것을 알 수 있다

▲ 쉴틈 없이 공격은 계속된다

▲ 둔하게 생긴 녀석

킹 오브 파이터즈 시리즈에서 시작된 '서로 다른 게임에 등장하는 캐릭터들이 함께 나오는' 격투 게임의 열풍은 파이터즈 메가믹스, 마벨 VS 캡콤, 캡콤 VS SNK 등 수많은 합성게임을 낳았다. 절대 화합할 것 같지 않았던 2D 격투게임의 양대산맥, 캡콤과 SNK가 손잡은 마당에 세가의 「버추어 파이터」와 남코의 「철권」이 손잡지 말라는 법은 없다(실제로 남코 철권 제작팀에 문의해본 결과 상당히 흥미를 가지고 있었다). 이 글은 버추어 파이터와 철권이 합성되었을 때 어떤 게임이 될 것인가를 마음대로 상상해본 글이다. 이 글을 읽으며 독자 여러분도 과연 두 게임이 합쳐지면 어떤 게임이 될 것인가를 마음대로 상상해보는 것도 좋겠다.

글 : 露人 J

버추어 파이터 VS. 철권

1994년 SNK는 「킹 오브 파이터즈 '94(이후 킹오파94)」라는 타이틀의 게임을 발매하여, 다른 시리즈의 캐릭터들이 한 게임 내에서 격투를 하게 된다는 시리즈 합성 격투 게임의 개념을 제시하였다. 「킹오파94」는 스토리 성을 최대한 배제하고 유저들의 바램을 120% 수용한 팬서비스 게임이었다. 용호의 권과 아랑전설이라는 자사의 거대한 두 타이틀을, 최초 캐릭터 설정은 완전히 무시하고 한 게임으로 합치며 오리지널 캐릭터들을 추가해서 전혀 새로운 게임을 만들어 낸 것이다. 킹오파94는 대성공을 거두게 되고 매년 새롭고 그럴싸한 스토리와 캐릭터를 계속 추가하여 매년 시리즈를 한편씩 발매, 99년에는 시리즈 6편인 「킹오파99」가 발표되었다. 그 이후, SNK와 함께 2D 격투 게임의 원조격인 캡콤에서도 자사의 대전 격투 게임인 스트리트 파이터의 캐릭터와 엑스맨 씨리즈를 합성한 「엑스맨 VS 스파」 시리즈를 발표하였고 최근에는 「마벨 VS 캡콤」이라는 새로운 시리즈가 발표되었다.

합성 게임의 히트에 고무된 탓인지 이제는 드디어 두 회사가 손을 잡고 「캡콤 VS SNK」라는 두 회사의 인기 캐릭터 모두가 등장하는 격투 게임을 발매하려 하고 있다. 2D 격투 게임의 양대 산맥이라고 평가받는 두 회사의 인기 캐릭터가 시스템의 규칙을 공유하는 한 게임 내에서 동시에 활약한다는 것이다. 류의 진공파동권과 료의 패왕상후권이 부딪히면 어떤 것이 이길까? 켄의 승룡권과 쿄의 백식이 격돌하면? 이라는 식의 누구나 한번쯤 생각해 보았을 그런 의문들이 이제 현실에서 실제로 벌어지는 것이다. 이른바 '꿈의 대전'이 2D 대전 격투 게임에서 이뤄지는 마당에 3D 대전 격투 게임이라고 안될 법은 없다.

▲ 최초의 섞어찌개(?) 대전격투게임, 킹오파 94

▲ 무려 56명의 캐릭터의 종합선물세트 '마벨 Vs. 캡콤 2'

▲ 쿄의 R.E.D 킥과 승룡권이 격돌이다!

이미 세가는 「파이터즈 메가믹스」라는 자사의 3D 대전 격투 게임인 「버추어 파이터」 시리즈의 캐릭터와 「파이팅 바이퍼즈」의 캐릭터의 격돌을 메인으로 하고 자사 내 타 게임의 캐릭터를 추가한 합성 격투 게임을 발매한 적이 있다. 그 이후 3D 격투 게임에서 다른 시리즈의 캐릭터들이 또 다른 게임에 히든 캐릭터로 출연한다든지 정도의 시도는 있었으나 복수의 게임 자체가 완전히 합성되어 여러 시리즈의 캐릭터들이 겨루는 본격적인 3D격투 게임은 없었다(사실 있었을지도 모른다…). 그렇지만, 현재 3D 대전 격투 게임의 최고 인기게임으로 평가받는 버파3 tb와 철권TT의 캐릭터들이 시스템을 공유하여 한 게임 안에서 싸우는 퓨전(fusion) 격투 게임이 어느 날 불쑥 우리들에게 다가와 잠자고 있던 뜨거운 격투의 혼을 불태워 줄지도 모르는 일이다. 이 글은 그런 게임이 나오게 되면 어떤 식으로 설정되었으면 좋겠다, 라고 필자 개인적으로 상상해 본 글이다. 버파 팬이나 철권 팬 분들은 마음에 안 드는 부분이 있더라도 너그럽게 이해하고 그냥 가벼운 기분으로 읽어주었으면 한다.

「버파 Vs. 철권」 태그 토너먼트

게임의 전반적인 시스템은 두 게임을 융합하여 한 게임으로 만드는 만큼 두 게임을 고루 섞을 수 있다면 더할 나위 없이 좋을 테지만 그렇게 하려면 모든 캐릭터들의 밸런스를 재조정 해야하는 복잡하고 방대한 작업이 되기 때문에 편의상 철권TT의 시스템을 적용하도록 하고 버파tb 캐릭터들을 철권TT에 맞게 조금씩 조정해 보는 방향으로 해보겠다. 어차피 이런 가정 자체가 황당무계한지라 허구성이 강한 철권TT의 시스템을 기본으로 하는 것이 조금 더 자유로운 발상에 도움이 될까 하는 의도에서이다.

스테이지에 대한 시스템은 얼마 전에 발매되어서 인기를 끌고 있는 DOA2의 시스템을 사용 하는 것이 적당할 것이다. 철권TT의 무한 스테이지를 적용하는 것도 여러 문제가 있을 테고 그렇다고 버파의 유한 스테이지를 적용하면 폴의 붕권 카운터 한방에 링 밖으로 굴러 떨어져 링 아웃이 되는 무서운 상황이 아무렇지도 않게 초래될 테니까… 두 게임의 스테이지 시스템이 적절히 조합된 DOA2가 제격이다.

철권TT의 시스템을 적용하여, 태그 배틀이 가능하도록 하고, 버파와 철권 캐릭터들의 혼합 팀을 적당한 연관성 하에 팀을 조합해 보는 것도 큰 즐거움일 것이다. 일단은 사용하는 무술이나 외견이 비슷한 캐릭터들을 한 쌍으로 묶는 방식으로 여러 팀을 가정해 보도록 하자.

아키라 보완 계획

가벼운 어퍼컷 한방으로 인간을 2.5미터 가량 띄워 올리는 초인적인 철권의 캐릭터들에 비해 버파의 캐릭터들은 지나치게 인간미가 흘러 넘친다(?). 공중 콤보 쪽에서 당연히 버파 캐릭터들이 불이익을 받게 되며 기술사용후의 경직 문제라든지 여러가지 설정에 있어 버파의 캐릭터들이 철권이라는 게임의 시스템 하에 그대로 철권 캐릭터들과 맞붙게 된다면 밸런스 면에 있어서 지나친 불균형이 생기게 된다. 이것을 보완하기 위해서 버파 캐릭터들의 기술 프레임 설정이나 기술 사용후의 효과 등을 조정해 줘야만 하는데 이것을 모두 언급할 수는 없고, 철권의 최강 캐릭터로 평가받는 진 카자마에 대응하여 동등하게 싸워 낼 수 있는 강한 아키라를 만드는 과정을 예를 들어 간단히 설명해보겠다.

수하봉추 = 나락쓸기

▲ 이것을 강하게 …

아키라에게 거의 유일하다고 말할 수 있는 하단기술인 '수하봉추'를 대폭 파워업시킨다. 느린 스피드를 파워업시켜 나락쓸기의 스피드와 비슷하게 만들고 클린히트 시에는 무조건 다운이 되는 성질을 부여한다. 히트 이후 약간의 콤보가 가능하게 설정한다. 이문정주 두방 정도는 추가타로 들어 갈 수 있는 정도가 적당하겠다. 이런 정도의 설정만 추가가 된다해도 아키라는 중, 하단 공격의 밸런스가 상당히 균형감 있는 캐릭터로 변모한다.

맹호경파산 = 통발

진의 통발은 무척 좋은 중단기술이다. 막혀도 부담 없는 것은 기본이고, 파워도 좋으며 횡이동 추적까지 된다. 그러므로 아키라도 맹호경파산을 버파2시절로 돌려놓자. 클린히트 시에 10미터 이상 후방으로 날아가 엉덩방아를 찧게 하는 그 호쾌한 연출을 되돌려 놓는 것이다. 철권의 기술로 정확하게 비교하자면 브라이언 퓨리의 마하 펀치와 비슷한 성질의 기술이 될 것이다.

마보충고 = 추돌

▲ 유행이 지나치게 지나가버린 '원츄~'

마보충고는 사실 지금의 상태로도 매우 훌륭하고 손 볼 곳이 별로 없지만 기술 후의 경직을 아주 조금 줄이는 정도로 추돌에 대응할 수 있는 무서운 기술로 변모하게 된다.

팔극권 커플 팀
아키라 유키 - 줄리아 창

줄리아가 사용하는 무술은 팔극권과 심의육합권의 조합인 만큼, 아키라와 더 이상 어울리는 아가씨는 없을 것이다. 아키라의 요자천림에서 바로 태그한 후 줄리아가 등장해 매드 액스로 연결하는 화려한 태그 잡기도 기대해 보자.

▲ 맹호경파산

▲ 절보장권, 이름만 달랐지 같은기술

천하장사 씨름단
타카아라시 - 간류

같은 씨름 도장의 동문지간이라도 될까? 이 둘은 너무나도 닮은 기술들을 사용한다. 스모 선수로서의 몸매가 타카아라시 쪽이 좀더 훌륭해서(?) 간류가 왜소해 보인다는 점 외엔 그림상으론 매우 웅장할 것만 같다. 전신을 뒤덮고 있는 지방질에서 폭발하는 막강한 파워가 기대된다.

▲ 안 똑같다고??

주인공 팀

아키라 유키 - 진 카자마

전혀 연관성 없는 두 캐릭터지만 게임을 대표하는 주인공들이라는 점 하나만으로 얼렁뚱땅 만들고 봤다. 주인공만의 특전이라는 3단 기술을 두 캐릭터 모두 가지고 있으며 상대방을 공중에 띄웠을 때 막대한 데미지를 입히는 콤보를 연결 할 수 있다는 정도가 억지로 끌어내 본 공통점이라고나 할까…. 필자 개인의 의견으론 모든 조합 중에 최고의 워스트 커플(겉보기만).

상상 파릇파릇 여고생 팀

아오이 - 린 샤오유

그냥 젊은 여고생 아가씨 두 명을 아무 생각 없이 묶어 보았다. 굳이 두 캐릭터의 공통점을 찾자면 체구가 작고 횡이동의 성능이 좋아 상대의 공격들을 재빠르게 회피하는 점이라고 억지로 우겨보자…. 버파 3 제작 당시에 존재하던 아오이의 세라복 버전이 발매 후에 삭제된 것은 너무나도 아쉽다. '교복순이팀'이 너무나도 자연스럽게 존재할 수 있었을 텐데….

심플한 금발 양키 팀

재키 브라이언트 - 폴 피닉스

두 캐릭터 모두 각 시리즈에서 간단한 조작성에 비해 그 강력함이 터무니없어 나름대로의 악명을 떨치고 있는 캐릭터다. 재키는 우주 최강의 중단 기술(이라고 암암리에 몇몇 사람들이 말한다) 엘보스핀킥이, 폴은 한방만 제대로 맞춰도 하늘이 노래지는 데미지를 입히는 중단 기술 붕권을 각각 가지고 있다. 모두 부담 없이 남발(하다가는 큰일납니다…)할 수 있는 기술로서 두 캐릭터의 사용 무술은 완전히 다르지만 각각의 게임을 처음 시작하려는 초심자 플레이어들에게 사랑을 받고 있으며, 반대로 어느 정도 실력이 쌓여진 플레이어들에겐 악평을 받고 있는 것이 공통점이다.

▲ 젊음의 파워

▲ 중년이라 힘겹다… 고로 실패

쌍생아 팀

사라 브라이언트 - 니나 윌리암즈

이 두 캐릭터는 기술들이 닮은 것뿐만 아니라 외모조차 똑같다. 블론드 헤어에 포니테일, 복장도 상당히 비슷한 느낌을 준다. 기술들 중에서도 공통된 것들이 많아 사라의 드래곤 캐논과 니나의 디바인 캐논, 사라의 측면 잡기와 니나의 끌어안고 팔꿈치 치기 잡기, 사라의 로우 스핀킥과 니나의 레그 스위프 등등이 많이 닮았다. 두 캐릭터 다 남성의 급소를(사실은 남녀불문) 아무 거리낌없이 거칠게 차버리는 터프한 아가씨들이기도 하니까…. 백 스토리 설정상 둘 다 기억상실증에 걸려 있다는 것까지 똑같다.

▲ 치한퇴치

▲ 과감하게 차버린다(명복을…)

경쾌한 아저씨 팀

라우 첸 - 폴 피닉스

나이를 잊은 채 경쾌한 기합을 연이어 내지르며 폭풍처럼 돌격하는 아저씨들의 팀이다. 라우는 철권의 레이 우롱의 스타일로 조금만 개조한다. 예를 들어 사하장을 조금 파워업시켜 용성 중단각에 대응하는 기술로 하고, 지소퇴 이후 간단한 콤보를 가능하게 만들고 띄우기 기술인 쌍호열파의 성능을 강화시킨다면 OK.

레슬 매니아 팀

울프 - 킹

레슬러 캐릭터들의 조합인 만큼 여러 태그 잡기와 콤보를 생각해 볼 수 있다. 먼저 킹이 로프 던지기로 적 캐릭터를 던져 버린 후 울프가 대시하며 등장해 너무도 친숙하고 쫄깃한 드롭킥이나 래리어트로 추가타를 먹여 주는 간단한 것에서부터 더블 브레인 버스터 등의 합체 던지기 등, 여러가지 즐거운 설정이 가능하다.

동업종사 팀

카게마루 - 요시미츠

일단은 요시미츠도 닌자 임에는 틀림없으므로 역시 동업에 종사하는 카게마루와 팀을 구성(사실 요시미츠의 진짜 직업은 도적단의 두령이다). 우주 닌자와 엽은류 닌자의 만남…. 이들의 필살 태그 잡기는 카게의 고연락에서 요시미츠의 배후 잡기 인법풍진으로 이어지는 DOA2의 하야부사의 일명 3단 이즈나 오토시(원기술 명은 승뢰장 연속잡기)를 연상케 하는 것으로 설정하자.

▲ 요렇게 던져서

▲ 태그후에 동반투신

술 취해 쓰러지는 노숙자 팀

슈운 디 - 레이우롱

취권의 달인 슈운 노사와 사용 권법 중 취권 기술을 일부 사용하는 레이를 팀으로 만들었다. 왠지 사부와 제자 같은 분위기도 드는데…. 슈운 영감이나 레이나 둘 다 술버릇이 그리 좋지 못해 시도 때도 없이 아무 데나 벌렁 누워 뻗어 버린다는 것도 공통점. 슈운의 중단차기 등의 기술들을 리치를 강화하고 도완료권 히트시 무조건 상대방을 공중에 띄워 콤보가 가능한 기술로 파워업 시키면 밸런스면에서 적당해질 것이다. 참고로 슈운의 배후 잡기와 레이우롱의 용자세 병휘 잡기는 모션이 거의 똑같다. 그 외에도 슈운의 도습리주와 레이의 도락주도 마찬가지이다.

▲ 한잔 술에 모든 시름 잊나니…

태그콤보도 기대!

캐릭터들의 팀 조합은 이쯤에서 접어보고 가장 중요한 가정 중에 하나인 공중 콤보, 조금 더 범위를 축소해서 태그콤보의 설정에 대해서 생각해 보자. 지금껏 우리가 버파나 철권이라는 게임의 테두리 안에서는 절대 생각할 수 없었던 전혀 새로운 콤보들의 조합을 만들어 낼 수 있을 것이다. 간단한 예를 들어보면 띄우는 기술들이 성능이 좋고 유리한 철권의 캐릭터들이 적 캐릭터를 공중으로 띄우고 태그하여 버파 캐릭터의 강력한 콤보 기술들을 연결 할 수 있는 것을 들 수 있다.

버파의 카게마루와 철권의 진 카자마가 한 팀이 되었을 땐 진카자마의 풍신권으로 태그콤보의 시작을 하여 (진) 풍신권 → 태그 → (카게) 부신슬축 → PPPK같은 강력한 콤보등을 생각해볼 수 있겠다. 반대로 카게에서 시작할 땐 (카게) 고연락 → 태그 → (진) 뇌신권 → 백로유무 중단각 이런 것도 가능할 것이다. 사실 여기까지는 일반적인 상상력으로 조금만 궁리하면 어렵지 않게 생각해낼 수도 있겠지만 이런 건 어떨까? 화랑의 라이징 블레이드로 적 캐릭터를 공중에 띄운 후 아키라로 태그하여 도산봉추 이후 수라패왕고화산으로 연결하는 콤보. 또 이것은 어떤가? 헤이하치의 귀신권 이후에 울프로 태그 하여 숏숄더 → 숏숄더 → 드롭킥 같은 것…. 여기에 높고 낮음의 지형차의 요소까지 가미되면 이런 식의 절대 불가능하다 생각하던 콤보들이 분명히 대부분 가능하게 될 것이다. 공중 콤보면에서 지금의 버파, 철권TT에서 두 배 이상으로 조합이 가능해지는 것이다. 물론 전체 게임의 밸런스를 위해 공중 콤보로 넣는 기술들의 데미지 조정이 절대로 있어야 한다. 공중 콤보 만의 게임이 되서는 곤란하기 때문이다. 최초의 공중 히트 데미지 설정을 대략 65% 정도로 조정해 준다면 적절할 것이다.

과연 실제로 등장한다면?

시작은 거창하게 한 듯한데 벌써 마무리를 지어야 할 것 같다. 나름대로 두 게임을 이질감 없이 융합될 수 있는 설정을 하고 싶었으나 지면이 한정되어 있는 관계로…. 사실 위의 두 격투 게임은 각자의 완성도가 너무 높고 공존할 수 없는 시스템적 구성요소가 많다. 두 게임이 융합하여 하나의 게임으로 존재하기 위해서는 두 게임 전체의 절반 이상을 뜯어 고쳐 새로운 게임으로 재창조해야만 한다. 위에 언급한 그런 것들처럼 어느 한쪽의 요소에 치우치지 않은 버파 쪽에도 철권 쪽에도 치우치지 않는 완벽한 밸런스의 융합이어야만 한다. 지금까지의 것들과 차원이 다른 괴물같이 멋진 게임이 탄생하게 될지, 이도 저도 아닌 애매한 졸작이 탄생하게 될지는 모른다.

현재는 두 게임의 중간적 방향으로 진화를 꾀하고 있는 3D 격투 게임으로 DOA2 라는 격투 게임이 발매중이다. 버파와는 약간 다른 심리전도 펼칠 수 있으며 철권처럼 . 시원시원한 공중 콤보도 사용하며 전체적으로 두게임의 장점들을 성공적으로 적절히 조화시켰다고 개인적으로 평가하는 작품이다(하지만 버파쪽에 비중이 더 많이 두어진 느낌이 강한 편이다. 철권의 시스템에 익숙한 플레이어들에게는 많이 어색한 게임이 될 수도 있지만…).

이런 두 게임의 장점의 성공적인 융합의 사례를 살펴 볼 때 버파와 철권이라는 게임을 융합한다면 성공적인 새로운 차원의 격투 게임이 탄생할 가능성이 높다. 아키라의 붕격운신쌍호장과 진의 나살문이 격돌하는 생각만 해도 두근두근 거리는 명 승부… 어떤가, 기대되지 않는가?

하지만 상상만으로 끝난다는 것은 많이 아쉽다. 버파 VS 철권이라는 게임의 제작 여부는 세가와 남코의 제작진에게 달려 있으니까….

근성이면 감천이다

길티기어 X의 인컴테스트가 있었습니다. 모처럼 발매된 아케이드 격투 게임입니다. 플레이를 해보았지요. 정말 대단했답니다. 손에 착 달라붙는 조작감. 뛰어난 그래픽. 화려한 연출. 훌륭한 사운드. 하지만 좀 걱정되는 부분이 있었습니다. 너무 매니악하더군요. 과연 음악게임의 인기를 제압할 수 있을지 조금 의심스럽지만 완성도 만큼은 말그대로 완벽입니다. 정식으로 풀리기를 간절히 기대해보자구요!

안녕하세요~ 수재군입니다..
저희 집근처에 꽤 큰 오락실이 있는데, PUMP 3rd, DDR 3rd, EZ2Dj~se, 퍼커션(?) 프릭스가있습니다. 저와 친구들은 그 오락실에 가는 것이 하루일과중 하나입니다. 학교를 마치고 가지요. 어느 날 학교을 마치고 친구들과 여느 때와 같이 오락실에 들렀습니다. 들어가서 저는 리듬겜은 좀 쉬고 '오랜간만에 버추어 스트라이커 2나 해볼까?' 하여 돈을 넣는데 갑자기 친구가 옆에 와선 이어버렸습니다. '가볍게 깨주지' 라고 말했던 저는 그 친구의 각종 화려한 슛이 저의 골대에 들어가는 것을 가만히 보고 있어야 했습니다. 그 후 계속 코인을 넣고 대결을 펼쳤지만 그때마다 처참히 깨졌습니다. 분노한 저는 다이나마이트 형사 2를 했는데 끝판에서 보스에게 처참히 죽었고, 타임 크라이시스 2를 했지만 역시 처참히 깨졌습니다. 그 날 컨디션이 좋은 건지 나쁜 건지…. 혹시 떠돌이님은 게임할 때 징크스가 있나요?
이러한 질문을 남기고 바람처럼 사라집니다.
일 열심히 하세요~

수재 독자께서 슬럼프에 빠지셨군요. 가끔은 그럴 때가 있습니다. 분명히 자신있는 게임이라도 컨디션이 안좋거나 하면 잘 안되죠. 예를 들어 DDR에서 SSR을 즐기는데 족보는 전부 눈에 체크가 됩니다. 그러나 다리가 절대 못 따라가서 도저히 클리어할 수 없는 날이 있더군요. 게임 컨디션이 나쁠 경우 대전게임에서 더 치명적이라고 할 수 있습니다. 아무리 잘하는 게임도 안되는 날은 정말 안됩니다. 제 경험에 의하면 게임운 조차 따라주지 않더군요. 허허, 한가지 충고를 해드리죠. 게임을 할 때는 절대로 흥분을 해서는 안됩니다. 항상 평상심을 가지고 상대에게 도전해야하죠. 상대에 도발에 쉽게 반응하다보면 게임에서 절대로 이길 수 없습니다. 컨디션이 안좋을 때일수록 더 그렇다고 할 수 있죠. 고수재 독자는 아직 수련이 부족한가 봅니다. 좀 더 연습하여 고수가 되기를 기원해드리죠.

안녕하세요 저는 문일중에 다니는 태구라고 합니다. 몇 일전에 체육대회가 있었습니다. 체육대회를 하던 날 점심시간 때 나가서 펌프를 하다가 오려고 교문밖을 나가는데 수위아저씨가 나가지말라고 하는 것이었습니다. but 우리는 담을 넘어서 갔습니다. 그러다 아파트 경비에게 걸렸는데(담이 아파트와 연결) 수위아저씨가 카메라를 들고와서 찰칵찰칵 윽~ 우리는 이제 죽었습니다.
이번에 펌프예선에 나가려고 했는데 못했습니다. 친구 말로는 지방에서 잘하는사람이 엄청 많이왔다던데… 안나가길 잘했다^^하지만 구경할 수 있는 표는 얻었으니…. 카카카 그럼 이만.

P.S 3년을 파워를 보지만 편지는 첨이에요 애독자 엽서도 한번 보낸 적 없음. 처음으로 보내니깐 꼭 뽑아주길….

펌프가 하고 싶어 담을 넘다 걸렸군요. 그것도 다 학창시절의 낭만…(퍽!!#@#$@!$…). 그런 짓을 하면 안되겠죠? 아무리 체육대회를 하는 날이라도 말이죠.

아! 이번으로 벌써 2회를 맞이하는 「펌프 잇 업 그랜드 페스티벌」에 참여하시려다 실패하셨군요. 이 대회로 말씀드릴 것 같으면 전국 각지의 유명한 펌프팀들이 참여하여 상금 500만원을 놓고 자신의 실력을 마음껏 자랑하는 대회입니다. 이곳에서 우승을 하려면 정말 혹독한 연습이 필요하죠. 쉽게 말해서 '밥먹고 잠자는 시간 빼고는 펌프만 한다!' 라는 생각으로 펌프에 푸욱 빠져야만 가능한 것입니다. 표를 얻어서 구경은 잘 하셨습니까? 구경만으로도 많은 경험치가 쌓였을 것이라고 생각합니다. 물론 직접 참여하고 싶어 몸이 근질근질했겠군요. 전 펌프는 워낙 못해서 별로 관심밖의 얘기랍니다. 그래도 역시 인기있는 게임이라 다르군요.

P.S 3년 동안이나 보신분이 편지와 엽서를 보내시지 않으셨다면 혼나죠. 앞으로 3년 더 보세요.

안녕하세요 떠돌이님. 저는 광주에 살면서 철권을 좋아하고(당근 잘하죠), 펌프도 잘 하는(이그니션, 힘노, 엑바(?) 껌이죠!) 사람이에요. 전 펌프를 아주 잘 한답니다. 광주는 펌프가 삼백원이거든요. 그래서 천원에서 세판하면 백원이 남아요. 그럼 그 백원으로 철권을 하죠. 전 스스로 철권을 잘 한다고 생각합니다. 초풍신, 나락쓸기를 자유자재로 씁니다. 체인지 후 크로스, 슬라이딩도 잘하죠 대부분의 공중콤보도 잘 알고 있습니다. 그런데 가끔가다 고등학생형들에게 질 때가 있습니다 하지만 거의는 아니어도 많이 이기는 편이죠. 고등학생형들의 실력은 장난이 아닙니다(오늘도 또 깨졌어~). 하지만 저도 장난은 아니죠. 제 별명은 '무서운 동네 꼬마' 입니다. 제 키는 그렇게 작은 편이 아니지만 다들 그러더군요. 하지만 결코 기분은 나쁘지 않습니다 잘 한다는 거니까요. 저는 커서 우리나라의 '철권 세계1위' 를 지키는 사람이 되겠습니다. 그다음엔 파워에 입사해서 게임을 공략해야지. 게임만 하며 살다니 얼마나 좋을까요? 물론 지겹다고 생각될 때도 있겠지만 전 절때 파워를 떠나지 않을거에요. 근데 군대는 어쩌나…. 어쨌든 잘 계세요 앞으로 꼬박 꼬박 빠지지 않고 편지를 보내겠습니다.

광주에 사시면서 철권과 펌프를 두루 섭렵하신 최고의 매니아 재용 독자. 정말 대단하십니다. 저희 회사에는 철권 공략을 하고 펌프의 족보를 만드신 분들밖에 없어서 정말 기운이 쭈~욱 빠지는군요. 감포웨르 편집부 근처의 오락실에는 펌프가 500원이라 그다지 많이 하지 않습니다…. 그래서 100원이 남질 않아서 무지 슬프답니다. 흑흑…. 그래서 철권을 회사에 와서 플스2로 즐기는데 도이기자님은 정말 철권TT를 잘하시더군요. 초풍신 3단 기본, 나락쓸기 슈퍼콤보 기본 그밖에 기타 등등…. 이담에 커서 우리나라의 철권 짱을 하시려구요? 그렇다면 지금부터 수련에 정진하도록 하세요. 이미 국내에는 전 세계에서 혀를 내두를 파이터들이 무지하게 많답니다. 무엇보다도 중요한 것은 자만해서는 안된다는 것이고 언제나 수련에 수련을 거듭해야한다는 것입니다. 안이한 생각을 가지고 대전에 임한다면 100전

100패가 당연합니다. 자기 자신을 이기십시오. 그것이 곧 세계를 제패하는 것입니다.

아! 그리고 게임파워에 입사하고 싶으시군요. 제가 주제넘게 한마디 충고해드리겠습니다. 일단 일본어를 잘해야겠죠? 그리고 무엇보다도 우리나라 말을 잘해야합니다. 맞춤법과 문법은 물론 컴퓨터로 워드를 칠 때 오타가 없어야 합니다. 재용군은 철권 공부도 하고 다른 공부도 무지 많이 해야겠네요. 공부할 수 있을 때 하는 것은 괴로움이 아니라 즐거움이랍니다. 그럼 멋진 모습으로 감포웨르에서 뵐길 기대하면서 마감이라는 고독한 길로 달려가겠습니다.

최송최송 매우 늦었습니다. 안녕하세어~
너무나도 바쁜(?)생활에 편지가 늦었습니다. 요즘 매일 너무나 신나게 잘 놀아서….
특히 요즘에는 만화에 관심이 높아져서…. 게임기가 자꾸 컴에 밀리는군요. 지금 에뮬레이터도 엄청많구…. 그러나 N64가 자꾸 속 썩이는 군요. 저는 매우 심각하답니다. ㄷ,,ㄷ(죠비인. 참고로 이것은 일본어…) 기말고사 땜시 오락금지 중입니다. 지금 컴오락도 거우 에뮬만 돌립니다. 근데 왜이리 발키리는 안돌아 가는지…. 친구들이 철권에 미쳤습니다. 거기다가 현금을 하더군요. 그정도면 모아서 플스2 살 수 있겠네요. 좀만 노력하면 말이죠…. 아 그리고 떠돌이님. 전 원래 오락실을 잘 안다닙니다. 그놈의 돈을 아끼기 위해서…. 지금 한창 바쁘시겠군요. 그럼 삼바 데 아미고를 5kg의 아령으로 연습하시기를 바라며…. 아디오스~

P.S 떠돌이님 저희도 다음 카페에 카페 만들어여. 떠돌이님이 직접 운영하시기를… 게임 라인은 있던데…. 18세 이상만 만들수 있더군요. 그러면 기대 기대 이메일 부탁해여(만드시면)

요즘 에뮬레이터 때문에 쇼크입니다. 정말 에뮬이 이렇게 잘 돌아갈줄은 상상도 못했는데…. 그래서 저도 어쩔수 없이 로봇대전 알파를 에뮬레이터로 돌리는 사태까지 일어났습니다. 근데 빠르긴 빠르더군요. 최근에 또 블림캐스트란 이상한 소프트가 드림캐스트로 나온다는 얘기가 있어 게임계가 뒤숭숭하더군요. 근데 정말 그래픽하나는 끝내주게 바뀌던데 정말 대단한 물건이 긴 한 것 같습니다. 아아 죄송합니다. 내용이 이상해져 버렸습니다. 주변에 '내돈 가져가라!' 하고 철권에 현금을 하는 친구들이 있군요. 그런 친구들에게는 그돈을 모아서 플스2 사라고 허심탄회 충고해주시길 바랍니다. 그러다 집안 다 말아먹습니다(…). 아니면 조금이라도 자재하라고 전해주세요. 자칫 잘못하면 있는 용돈 역시 다 떨어져서 학교생활에 차질을 줍니다.

삼바 재미있죠. 삼바…

삼바를 즐기다 고생좀 했습니다. 제 레벨이 지금 삼바 대왕인데 팔목이 아파서 마라카스를 더 이상 들 수 없을 정도가 되었답니다. 근데 재미는 정말 대단하더군요. 뭐 말이 필요 없습니다. 황당한 것은 팔 운동이 저절로 되서 지금도 팔 근육이 욱씬욱씬 거립니다. 운동량이 적절한 게임. 여자들은 팔 살이 빠지겠더군요. 얼마전까지는 드캐로 열심히 즐기다가 게임센터에서 직접 플레이해보았습니다. 근데 아케이드용은 정말 무겁더군요. 겨우 2곡 클리어하는데 꽤 많은 고생을 했습니다. 왜 그렇게 무거운지….

P.S 다음넷에 게임파워 카페가 만들어졌습니다. 살짝 소개하고 지나가도록 하죠. 독자들과 필자전원과의 사이를 돈독하게 만들기위해 만들어졌답니다. 주소는 http://cafe.daum.net/gamepower입니다. 심심하실 때나 시간 나실 때 한번씩 들러주셔서 의견도 내주시고 수다도 떨다 가시면 좋을 듯하네요. 빨리 가입하시는 50분을 한정 추첨해 디지털 곰도이 특제 데스크탑 컬렉션 파일을 배포 할 예정입니다(이 말은 과연 사실?). 모두모두 놀러오세요~ 문은 언제나 항상 열려있습니다.

대전에 살고 있는 리스입니다.
POWER 지난 2월호를 보다가 갑자기 편지를 써보자 하는 생각이 들어서 이렇게 편지를 쓰게 되었습니다. 저는 메탈리카나 콘 같은 그룹을 광적으로 좋아합니다. 친구중 같은 음악을 좋아하는 박 모군과는 만나기만하면 하는 얘기가 메탈이 어쩌고 저쩌고 난리도 아니죠…. 맘 먹고 편지를 썼는데 음악얘기만 했군요. 이만 씁니다. 아케이드 담당자님.

문득 편지가 쓰고 싶으셨다는 리스 독자. 우선 다음에 사연을 써주실 때에는 되도록 게임과 관련된 사연을 보내주시면 고맙겠습니다. 물론 저도 음악 얘기는 좋아하지만 게임잡지다 보니…. 저도 메틀과 얼터너티브. 최근에는 재즈까지도 즐겨듣습니다. 음악을 들으면서 마감을 하면 능률이 올라가거든요. 옆에서는 누가 자꾸 시끄럽다고 하지만…(누군지는 비밀). 얼마전에 국내에 RATM(RAGE AGAINST THE MACHINE)의 공연이 있었습니다. 꼭, 반드시 가려고 했지만 슬프게도 마감과 겹치는 바람에 그만 포기하고 말았죠. 왠지 요즘 들어 외국 팝이나 락그룹의 공연이 자주 열리는 것 같습니다. 7월 달에는 스매싱 펌킨스라는 그룹의 마지막 콘서트가 국내에서 열리죠. 이미 해체를 선언한 그룹이라 아쉬움이 가득한 내한 공연입니다.

다음부터는 재미있고 볼륨있는 내용의 사연을 보내주세요. 그럼 그때를 기다리겠습니다.

떠돌님 반가워요~. 그냥 반갑네요. 오호호…
이번달에도 파워를 사서 파워속에 있는 사진을 보며 "와아! 이거 참 재밌겠다" 혹은 "이거 사진으로 봐도 흥미진진하다" 라는 대사를 토해내며 게임기를 사고픈 한 소년 독자랍니다. 이번달 도발에 관한 기사를 보고 흥미를 느꼈답니다. 도발의 세계에 한 획을 그으셨던 죠님 이제 그 엽기적인 모습을 볼 수 없다니…. 전 사실 죠의 열성 팬이랍니다. 도발이 무언지를 깨닫게 한 훌륭한 죠를 우리는 잊어서는 안됩니다. 이번 달은 이 정도에서 끝낼까 합니다. 여름 모기들 조심하시구요. 건강하십쇼! 건강이 최곱니다. 바이바이

PS. 우씽 이거 진짜 죠 얘기만 했네….

히가시 죠의 매니아인 불쌍한 독자군. 게임기를 어서 장만하셔서 불쌍함을 탈피하시기 바랍니다. 도발이라…. 정말 이거 사람 열받게 하는 게 아닌가 합니다. 각종 도발을 당하고 있으면 제 실력이 발휘되지 못하는 것은 기본이고 얼굴까지 붉어지는 최악의 상황이 연출되더군요. 킹오파 시리즈에서는 조가 아주 도발적인 캐릭터이죠. 엉덩이를 불쑥 내밀지 않나…. 참 말도 안나와서…. 그래도 최고의 도발캐릭터는 '단' 이라고 감히 말씀드릴 수 있을 것 같네요. 스트리트 파이터 제로에서 처음 그 모습을 드러낸 단은 료와 로버트의 퓨전체인(만화 '드래곤 볼'에서 나오는 그 퓨전이 맞습니다. 確認射殺) 캐릭터입니다. 단으로 말씀드릴 것 같으면, 말 그대로 사는게 도발인 캐릭터라고 할 수 있죠. 게다가 파워도 좋아서 무시하지 못하는 캐릭터라고 할 수 있습니다.

이번 여름은 어느때 보다도 덥다고 하네요. 더운 여름 게임으로 스트레스 팍팍! 푸시고 즐겁게 보내시기 바랍니다. 건강 해치지 않는 것이 효도랍니다. by 떠돌.

떠돌님, 안녕하세요!
저는 성민입니다. 즐으시겠군요.
제가 이렇게 글쓰고 있을 때면 열심히 '삼바 데 아미고'를 플레이하고 계시겠군요. 마카라스를 흔들며 게임을 한다(?).
저도 무지무지 하고 싶어요. 하지만 저의 지역과 주변 지역의 오락실에는 애석하게도 삼바 데 아미고가 없습니다.
이 게임을 가지고 있는 친구도 없고 동네에 하나 있는 게임점은 거의 다 망해가고…. 정말 신은 저에게 재미란 선물을 주지 않는군요. 저를 더 슬프게 하는 것은 삼바 데 아미고가 벌써 DC로 발매되었다는 것입니다. 그것도 훨씬 더 재미있고 뛰어난 퀄리티로 말이죠….
언제 이걸 다 살까…. 제가 너무 제 이야기만 했나요? 죄송해요…. 너무 하고 싶어서…(삼바를 알고 나서 더 심해진 듯).
저도 괴롭네요. DOA2도 있고 드림매니아도 있고 펌프도 있고 다 있는데 과연 삼바는 언제 들어올까요? 그럼 이만. 안녕히 계세요.

요즘 삼바의 열기가 식을 줄 모르더군요. 최근에 삼바가 곳곳에서 모습을 보이고 있습니다.
남녀노소 누구나 가뿐하게 즐길 수 있어서일까요? 즐겁게 삼바를 하는 사람들의 모습을 보고 있으면 저 또한 역시 즐거워지더군요.
뭐, 벌써부터 퍼포먼스를 즐기는 게이머들이 나타났다고 하니 더 이상 말이 필요 없겠지요. 성민 독자도 정말로 즐기고 싶다면 삼바가 있다는 소문이 들리는 곳중에서 가장 가까운 곳으로 가보도록 하세요. 평생 후회는 없을 겁니다.
저도 이번 휴가 때는 부천에 놀러갔다 왔습니다(집에서 무려 2시간 소요). 사일런트 스코프가 있다는 소문을 듣고 말이죠.
근데 왠 떡인지 그곳에는 서울에서 보기힘든 게임들이 많이 있더군요. 게다가 주인 아저씨가 넉넉하셔서인지 보통 게임들의 설정이 서울보다 쉽게 되어있더군요. 아주 재미있게 게임을 즐기다 왔습니다. 오랜만에 다녀오니 좀 몸이 피곤하기도 했지만 돌아올 때는 아주 뿌듯하더군요.
성민 독자도 짬이 나면 좀 무리라고 생각되더라도 시간을 투자해보세요. 좋아하는 것을 위해 시간을 투자하는 것은 아까운 일이 아닙니다.

독자여러분의 사연을 기다립니다!
근성이면 검치이다는 항상 독자여러분의 사연을 기다립니다. 제한은 없습니다. 누구나 아케이드 게임을 사랑하시고 즐기시는 분이면 됩니다. 절혀 어렵지 않거든요. 제 E메일 주소는 E-mail : wanderguy@hanmail.net입니다. E-메일을 사용하지 않으시는 분들은 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임파워 「근성이면 검치이다」. 담당자 앞으로 보내주시면 됩니다. 뽑히는 사람만 뽑힌다! 라는 말씀들을 많이 하시는데요. 그런생각은 버리시고 재미있는 사연을 날려 보내요.

제22회 아니메그랑프리

제 22회 애니메이션 그랑프리를 분석한다.

최근 하나의 신드롬으로 생각할 수 있는 「카드캡터 사쿠라」. 지난 7월호에 소개되었던 제 22회 애니메 그랑프리에서 모든 것을 휩쓸며 위력을 유감없이 발휘했다. 작품부문과 성우부문(하야시바라 메구미), 주제가(플라티나), 캐릭터 여성부문, TV 서브타이틀까지 6부문 중 5부문을 석권한 것이다. 이 글을 통해서 제 22회 애니메 그랑프리 수상의 주인공들을 살짝 엿보기로 하자.

글: 리루, 후시기 푸린

작품부문

20세기말의 대표작들이 이번 시상식에서 빛을 발하였다. 작품 순위 5위안에 「카드캡터 사쿠라」가 무려 3종(?)이나 진입한 가운데, 주옥같은 작품들이 그 뒤를 이었다. 그리고 한 가지 특이한 사항이 있다면 국내에서 방영을 했거나 현재 방영하고 있는 작품들이 무려 다섯 작품이나 20위 내에 있었다는 것이다. 일단 여기서는 그랑프리 수상작 중, 몇 가지 작품들을 소개하는 시간을 가져보기로 한다.

카우보이 비밥– 허무와 웃음과 슬픔의 멜로디

TV판이라는 제약 하에서(정해진 시간, 불특정 다수의 시청자, 시청률 등) 다양한 인물들과 그에 얽힌 이야기라는, 어떻게 보면 흔해빠진 소재를 가지고 어떻게 풀어나갈 것인가? 그건 바로 이 작품에서 해답을 찾아낼 수 있다. 때로는 허무감을, 때로는 웃음을, 때로는 슬픔을 느끼게 하는 독특한 스토리 전개를 '복선적인 연출'과 '칸노 요코의 음악'을 통해 이야기하는 것이다. 누구에게나 과거는 있고 누구에게나 현실의 삶이 있다. 무엇을 선택할 지는 개인의 문제이다. '스파이크'와 '페이', '에드', '제트', '비셔스'의 삶이 우리에게 무엇을 말해주는가? 깊게 느끼며 보기에도, 가볍게 시간 죽이기 용으로도 알맞은 그런 작품이다(각 화별로 성격이 다르니까…).

▲ 영화같은 TV 애니메이션, 「카우보이 비밥」

캐릭터디자이너 '가와모토 토시히로'

'가와모토 토시히로'는 작년 한 해 최고의 캐릭터 디자인으로 선정된 인물이다. 최신작 「카우보이 비밥」을 포함하여, 「기동전사 건담 제 08소대」, 「기동전사 건담 0083-스타더스트 메모리」, 「골든보이」 등 다수의 작품에서 캐릭터 디자이너를 맡았으며, PS용 게임 「공각기동대」의 작화감독을 맡은바 있다.

◀ 많은 건담 팬들이 열광하는 「기동전사 건담 0083 스타더스트 메모리」

신풍괴도 잔느– 나의 마음을 훔쳐 줘! 뭐? 그림 전문이라구?

귀여운 변신소녀가 신의 의뢰를 받아서 그림에 깃들여진, 인간의 아름다운 마음을 빼앗는 악마를 봉인한다. 이 지극히 평범한(?) 내용의 애니메이션이 바로 「신풍괴도 잔느」이다. 어떻게 보면 「괴도 세인트테일」과 비슷하다고 생각할 수도 있다. 변신할 수 있는 능력을 주는 건 신이며(크리스찬 계통), 정당성을 부여해주는 것도 그렇다. 정의의 괴도이지만 어쨌든 불법이기 때문에(절도, 공무집행방해, 무단침입) 경찰과 관련이 있는 친구에게 쫓긴다. 라이벌도 등장하고 도우미도 있다. 그리고 마지막으로 둘 다 '괴도'다(이 정도만 비슷하다. '스기루 유키사키'의 「D. N. Angel」도 비슷하다고 해야하나? 그러나 역시 미소년은 좀…).

그러나 '잔느'가 가진 독특함은 그 재미가 쏠쏠하다.

1. 리듬체조를 응용한 기술사용(체조부 소속이다).
2. 잔 다르크의 환생이다(그래서 '잔느'이다).
3. 집안에 불화가 있어 자신이 강하다는 증거로 괴도짓을 한다(불량청소년–).
4. 체스말에 악마를 봉인하며 '체크메이트' 라고 외친다(음성인식 시스템–?).
5. 준천사 핀이 따라다닌다.
6. 괴도라고는 하지만 정작 그림은 훔쳐가지 않는다(봉인만 한다. 그러면 그림이 천사그림으로 바뀌긴 하지만–).

PS. 오프닝 곡은 사즈나가 부른 'PIECE OF LOVE'다.

▲ '메구미'의 포니테일은 '잔느'로 이어졌다

∀건담– 보기엔 이상타만…

1979년부터 시작된 「건담」은 일본 애니메이션 역사에 한 획을 그은 작품이다. 그러나 시간이 흐르면 변하는 법. 건담 또한 수많은 시리즈를 거치면서 변화해 왔다. 캐릭터나 건담의 모습뿐만 아니라 세계관이나 주제까지도…. 그러던 중 끝끝내 콧수염 비스무리한 것까지 단 건담이 등장했는데 이것이 바로 「∀건담」이다(「블레이드 런너」로 유명한 메카닉 디자이너 '미드시드'가 메카닉을 담당했다). 세계관만이 아니라 외형적으로 봤을 때 가장 건담과 상관없어 보이는 이 작품은 그러나 사실 초기의 건담과 가장 근접하다는 것이 필자의 생각이다.

▲ 「∀건담」, '토미노 요시유키'의 진정한 건담관(?)이 드러나는 작품

건담의 가장 큰 특징이라 할 만한 것은 바로 적의 멋진 모습이 아닌가 한다. 어떻게 그럴 수 있을까? 리얼로봇 계열인 건담의 세계관에서는 비록 연방과 지온이라는, 대립중인 적은 있지만 어느 쪽도 절대 선, 절대 악이라 볼 수 없다. 그야말로 가장 리얼한 전쟁의 모습을 보여준다고 할 수 있다. 자신이 믿는 것을 위해, 자신의 이익을 위해 싸우는 그 모습은 현실에서의 인간들의 모습이 아닌가? 또 하나의 이유는 로봇보다도 인간을 중심으로 하는 이야기라는 점이다. 건담은 싸우기 위한 하나의 도구일 뿐이지 싸우는 건, 희생되는 건 바로 인간이라는 것이다. 그렇기에 우린 설사 주인공에 반하는 적이라 할지라도 좋아할 수 있는 것이다.

이러한 점이 「∀건담」에서 다시 느껴진다. 사실 감독이 다시 '토미노 요시유키'로 바뀌었으니 당연하다고도 할 수 있겠지만(그 사람의 바로 전 작품인 「브레인 파워드」에서도 그런 면이 있었다). 지구와 대립되는 존재, 달. 그리고 서로의 이해차이에서 생긴 오해와 다툼. 이 전쟁에서 느낄 수 있는 것은 화해와 공존이 결코 불가능한 게 아니라는 관점에서 작품을 감상할 수 있다는 점이다.

▲ 「D. N. Angel」의 '스기루 유키사키' 원작, 캐릭터 디자인은 「사이버 포뮬러」의 '이노마타 무츠미', 메카닉 디자인 「파이브 스타 스토리」의 '나가노 마모루', 「마크로스 플러스」의 '칸노 요코', 음악, 「건담」의 아버지, '토미노 요시유키' 감독의 「브레인 파워드」

지켜 줘! 수호월천– 나를 지켜주는 그 사람

주인을 위험으로부터 지키는 '수호월천'과 주인을 행복하게 해주는 '경행일천'을 우연히(?) 만나 그들의 주인이 된 주인공. 그의 평범한(?) 일상의 이야기가 펼쳐지는 애니인데, 이거 왠지 「아아! 여신님」과 비슷하지 않은가? 하긴 한때 '여신교'라는 신흥종교까지 결성시켰던 작품의 영향을 받았다는 건 전혀 부끄러운 일이 아니다(안 받았을 수도…). 또한 그만큼 「지켜 줘! 수호월천」만의 개성도 존재하니까 문제될 것은 없다. 코믹적 요소가 많은 이 작품은 별 생각 없이 즐기기엔 괜찮은 작품이다. 그러나 본인의 맘에 드는 캐릭터는 '리슈' 정도…(「로봇대전 64」에 등장하는 리얼 여성의 라이벌이 아니다).

▲ 「지켜 줘! 수호월천」의 眞 히로인 '리슈'

투 하트- 그대의 청춘은 빛나는가?

동명의 유명게임을 애니메이션으로 만들었다는 것만으로도 당연히 인기를 끌 수 있는 작품이다. 그러나 지금까지 나온 이런 부류의 작품과는 다르게 캐릭터성 뿐만 아니라 내용적인 면에서도 충실한 작품으로, 설사 원작게임이 없었다 하더라도 성공할 수 있었던 작품(아마 이 경우에는 게임으로 만들어 졌을 것이다!). 다양한 성격의 미소녀(청순형, 오컬트형, 메이드형, 모범생형, 열혈형, 해외파형, 정보원형 등)와 보내는 즐거운 고교생활. 어찌 빛나지 아니하겠는가! 단, 히로인 '아카리'와의 엔딩만이 존재하기 때문에 게임과는 약간 다른 스토리를 갖고 있다는 점이 아쉽긴 하다. 특히, 뒤늦게 '히로유키'에게 연심을 품게 된 '시호'가 개인적으로 가장 안타깝다.

▲ 지상최고의 메이드, 'HMX-12 멀티'

※ (주의)이 작품은 한마디로 보고 있으면 괜히 미소짓게 되는 건전한 SF 사이킥 격투 순정 학원물이다.

원피스- 바다, 그곳은 남자의 로망

세상의 모든 것을 얻었다는 해적왕 '골드 로저'. 그리고 그가 죽기 전에 남긴 말에 의해 시작된, 부와 명예와 권력을 쫓는 해적의 시대. 고무고무의 열매를 먹어 고무인간이 된 '루피'가 해적왕이 되기 위해 비보 '원피스'를 찾는 모험활극이 바로 「원피스」이다. 고무인간이기에 충격흡수와 탄성력을 이용한 공격이 가능한 '루피', 삼검류의 '조로', 열혈 요리사 '상디', 해적전문 도둑 '나미', 거짓말의 달인 '우솝' 등이 겪는 모험은 바로 남자의 로망, 그것이다('나미'는 여자지만 예외…).

애니메이션의 경우 원작과는 약간 다른 스토리 전개를 하고 있지만 그 차이는 미미한 수준이라 원작의 매력을 충분히 살려 잘 표현하고 있다.

"할 수 있는지 어떤지는 몰라. 하고 싶어서 하는 거야"라는 '루피'의 말. 무엇이 더 필요한가? 모험은 이미 시작되었다.

세이버 마리오넷 J to X- 이상한 나라의 이상한 메이드

이 작품의 세계관은 독특하다(특이하다고 해야 하나?). 우선 여성이 존재하지 않는다(옛날엔 있었지만 지금은 그림으로 밖에 남아있지 않다). 그래서 여성을 본떠서 만든 '마리오넷'이 존재하는데, 대부분의 사람들은 그 마리오넷을 가지고 있으며 다용도(요리, 청소, 경호, 수입원 등)로 사용한다. 즉, 할부로 마리오넷을 사면 그 마리오넷이 살림을 하고, 일을 해서 돈도 벌어와 그 돈으로 생활하고 할부금도 갚고 하는 식이다. 우리의 주인공 '오타루'군은 여성을 동경하여 마리오넷 없이 착실히 살면서 한 남자의 짝사랑을 받는 건전 청소년이다(…뭔가 기분 나쁘다). 그러던 중 우연히 3명의 마리오넷('라임', '체리', '블러드 베리')을 얻게된다. 물론 그후엔 모험이 기다리고 있었다. 이 「세이버 마리오넷 J to X」는 그 후의 이야기로 복장 및 가옥구조, 세계관 등에서 일본색이 좀 짙다는 점만 빼면 재미있는 작품이다.

작가인 '아카호리 사토루'는 「폭렬헌터」, 「MAZE☆폭렬시공」, 「시바스 1-2-3」 등의 작품을 냈으며 독특한 내용과 세계관으로 유명하다. 그와의 콤비는 '오미시 레이'. 원화가인 '유미스케 고토요시'는 「아키하바라 전뇌조」, 「VS 용사 라무네&40염」 등의 작품이 있으며 귀여운 글래머 캐릭터의 그림체로 유명하다.

그와 그녀의 사정- 가이낙스, 그들의 사정이 알고 싶다

'츠다 마사미' 원작의 단행본을 애니메이션화한 작품으로 가이낙스 특유의 정신없는 연출과 작품자체의 코믹성이 돋보이는 재미있는 작품이다. 원작은 억지로 심도 있는 점을 찾는다면 '자신에 대한 탐구'라는 주제의 '아리마'군이 있긴 있었다.

그래도 약간 가벼운 분위기의 원작과는 달리 애니메이션은 가이낙스라는 신비단체의 손을 거치면서 꽤 무거운 면을 가지게 되었다. 최종화에 다가갈수록 「에반게리온」의 경우와 상당히 비슷한 느낌을 느낄 수 있는데 나름대로 재미있다(가이낙스가 사람들을 길들인 것인가?). 어차피 애니메이션의 경우 완전히 완결된 이야기가 아니므로 취향대로 골라 보면 골라보는 재미가 있을 것이다.

◀ 「그와 그녀의 사정」에도 진짜 히로인이 있다. 바로 '미야코'와 '카노'

스페셜 심층분석

소녀혁명 우테나 극장판- adolescence 묵시록(默示錄)

adolescence:	1. 청년기(남자 14-25세 여자 12-21세) 2. 한창나이 3. 청춘
묵시록(默示錄):	1. 요한 계시록 2. 계시, 묵시 3. 인간세계를 초월하는 파괴력 또는 이해력이 필요한 사건

'이쿠하라 쿠니히코'감독, '사이토 치호'원작으로 그 독특한 설정과 내용으로 폭발적인 인기를 끈 작품이 있었으니 그것이 바로 「소녀혁명 우테나」였다. TV에선 25화로 조기 종영하여 의아심을 자아냈으나, 재차 39화까지 제작, 종료되어 크나큰 인기를 모았다. 그리고 좀 더 넓은 극장용의 세계로 뻗어나가 이 「소녀혁명 우테나 adolescence 묵시록」을 탄생시켰으니 이 또한 명작이라 어찌 얘기하지 않을 수 있겠는가? 그런데 이를 어쩌나? TV판에서 일단 막을 내렸다 생각하여 그 후의 이야기를 기대했는데 이 극장용에서도 우테나는 여전히 전학생 신세이지 않은가!!

TV판의 재탕이란 말인가? 후후훗… 그렇담 명작이 아니지….

• 극장판 스토리

'오오토리 학원'에 전학 온 '텐죠 우테나'는(왜 왔는지 불분명하다) 학원 내를 돌아보던 중, 옛 애인 '토우가'를 만난다. 그와의 재회에 놀라는 우테나. 그러나 오오토리 학원에서 놀랄 일은 이것만이 아니었다. 그녀는 붉은 장미 화단에 핀, 단 하나의 백장미에서 장미의 각인이라 불리는 반지를 얻어 듀얼리스트로 선택된다(우테나는 듀얼리스트의 의미나 그와 관련된 모든 것을 모르고 있다). 듀얼리스트란, 오오토리 학원내에서 '장미의 신부'라 불리는 '히메

▲ 극장판에서 달라진 모습을 보이는 안시

미야 안시'의 소유권을 두고 검으로 겨룰 수 있는 자격을 가진 자를 말한다. 장미의 신부를 소유하는 자는 영원의 성에 갈 수 있다고 하는데….

장미의 신부와 약혼한 '사이온지'가 안시에게 심하게 대하는 걸 보게 된 우테나는 그만 화가 치밀어 사이온지와 결투를 벌이게 되고 안시의 도움을 받아 이기게 된다(TV판과의 차이점 중 하나. 변한 안시의 태도와 '디오스의 검'이 별로 중요치 않다는 것. 이건 나중에 자세히 얘기하자).

그후에도 계속 우테나가 안시의 약혼자로 남게되는데, 그러던 중 오오토리 학원의 이사장 대리이자 안시의 오빠인 '아키오'의 시체가 학원 내에서 발견된다. 그리고 우테나는 토우가가 예전에 강에 빠진 한 여자아이를 구하고 대신 죽었다는 사실을 기억해 낸다(어쩌면 이 토우가와 그 토우가는 별개의 인물일지도 모른다. 다만, 우테나 본인에게만 그런 이미지가 있는 것일 수도…). 세계에 대해 깨달은 우테나는 안시에게 '바깥세계'로 나갈 것을 청하고 안시와 우테나는 디오스의 방해를 이기고 '바깥세계'에 도달하는데 성공한다.

• 배경지식은 필수

"옛날 옛적에 디오스라는 왕자님이 있었는데 그 분은 대단한 힘을 가지고 있어서 사람들의 절대적인 사랑을 받았다. 그런데 왕자님이 오히려 그런 사랑에 지치고 겁을 먹자 그 분의 여동생이 왕자님을 숨겨주게 되고, 분노한 사람들은 공주님을 마녀라 부르며 끝없는 고통을 주었다."

이 이야기에 나오는 왕자님이 바로 아키오이며 공주님은 당연히 안시이다. 안시는 오빠를 위해, 오빠에 의해 장미의 신부역을 맡은 것이다. 안시의 가슴에서 약혼자에 의해 뽑혀 나오는 디오스의 검. 이는 곧 '세계를 혁명할 힘'이라 불리는, 디오스가 가진 힘의 상징이다. 그렇기에 듀얼리스트들은 안시를 소유함으로서 '세계를 혁명할 힘'을 얻으려 하는 것이며 아키오는 그런 듀얼리스트와 안시를 이용하여 잃어버린 힘을 되찾으려는 것이다.

• TV와의 차이점은?

우테나 시리즈의 배경이 되는 오오토리 학원의 건물 모습은 내용이 내용인 만큼 원래부터 특이했으나(특히 결투 장소), 극장용에서는 특이함을 넘어 몽환적이기까지 하다. "어찌 저런…"같은 말이 자연스레 나올 만큼 독창적인 건물 디자인인 것이다. 그러나 이런 배경적 변화는 작품의 분위기를 돋보이게 하는 요소에 불과하다(그러나 그 효과는 만점이다). 정작 중요한 변화는 우테나와 안시다(특히 안시).

우테나의 짧은 머리카락과 모자, 더욱 남자같은 교복과 안시의 긴 머리카락이라는 겉모습과(TV에선 우테나가 긴 머리, 안시가 짧았다. 물론 안시나 우테나의 머리카락 길이가 변하는 때가 종종 있지만, 이것도 나중에 다시…) 변해버린 안시의 태도는(TV에선 설사 우테나 일지라도 약혼자가 아니라면 등을 확 돌리는 무정함이 있었는데 극장용에선 안시가 우테나에게 적극적으로 대시한다) 예전 이미지가 남아있는 사람에게 충격적이다.

이러한 우테나와 안시의 변화이유는 무엇일까? 이건 TV판과의 스토리 차이에서 근거를 찾아볼 수 있다. 우테나는 옛 애인 토우가를 잃은 슬픔을 이기기 위해 스스로 왕자님이 되겠다는 의지의 모습이며(TV에서 왕자님에 대한 동경을 넘어서려는 의지가 아닐까? 우테나는 토우가에게 "넌 진짜 나의 왕자님이었어"라는 말로 작별을 고하기도 한다), 안시는 자신을 얽매고 있던 오빠가 죽음으로서 더 이상 장미의 신부역을 할 필요가 없어졌기 때문이다(TV에서는 아키오가 죽지 않는다).

• 주제에 대해서 생각해 본다면?

"세계를 혁명할 힘을…" 이것이 우테나 시리즈의 주제이다.

자세히 얘기하자면, TV판에서 아키오(=디오스)는 안시를 고통에서 구해주는 것을 포기한 상태로 오직 우테나를 이용해 자신의 힘을 되찾고자 한다. 그러나 우테나는 안시를 구해주기 위해 혼신의 힘을 다한 후 사라진다. 그 후 아키오는 또 다시 새로운 듀얼리스트를 찾으려 하고 이 때 안시는(머리카락이 길다) 아키오에게 "우테나는 '사라진 것'이 아니에요. 당신의 세계에서 '없어진 것'일 뿐…. 당신은 여기서 왕자님 놀이나 계속 하세요"라는 식의 말을 남기고 우테나를 찾아 떠난다. 극장용의 경우 우테나의 왕자님인 토우가는 이미 예전에 죽었고 원래 왕자님인 아키오는 정신의 불안정으로 인해 자살(?)한다. 그러나 우테나는 "이미 왕자님은 없는 거야"라며 자신의 의사로 안시와 '바깥세계'로 떠난다.

그렇다면 이 작품에서 빼놓을 수 없는 왕자님이란 존재는 무엇인가? 비록 뛰어나고 사람을 압도하는 그런 존재일지는 몰라도 사실 안시나 우테나에겐 전혀 불필요한 존재였다. 그걸 인식하는 순간 뭔가가 일어났다. 그렇다면 결론적으로 '왕자님'이란 나를 속박하는 것, 나에게 불필요한 것을 의미한다고 볼 수 있지 않을까? 그리고 그 때 일어난 뭔가가 '혁명'이라면 '세계'란 '왕자님'에 빠져 있는 나 자신이 아닐까?

즉, 이 작품의 주제는 '나를 속박하는 모든 것을 나 자신의 의사로 이겨내 진정한 나를 찾는 것' 이라 할 수 있다(이 작품에서 우테나나 안시의 머리카락이 길어지는 경우를 생각해보자. 디오스의 검을 쥐거나 검이 뽑힐 때, 디오스와 있을 때, '혁명'중 일 때, '혁명'후 등이 있다. 이것은 그 순간엔 그녀들이 자신의 진정한 모습이 되었다는 의미의 표현이다. 또한 나비와 우테나의 상징적 의미인 '변화에 대한 의사(=의지)'도 주제를 뒷받침 해준다).

극장용 우테나는 화려한 연출과 그를 뒷받침 해주는 내용, 그리고 TV판에서부터 이어지는 음악의 조화가 가히 압권인 작품이다. 우테나의 세계에 좀 더 깊이 들어가기 위해선 먼저 TV판을 보는 게 필요할 것이다. 동성애나 근친애 등의 문제가 있다고 할 수 있지만 그건 보는 이가 초점을 어디에 두느냐에 따라 다르다고 생각하며, 우테나 역시 그런 면에 초점을 둔 것이 아니다(그런 식의 문제는 각각의 인물이 지닌 '속박'으로 쓰인 것이다). 자, 이젠 우리가 세계를 혁명할 시간이다.

마치며

이번 시상식은 21세기 처음으로 실시된 것으로 21세기 애니메이션의 동향을 살펴볼 수 있었다(사실 「포켓몬」이 없다는 데에는 상당한 충격을 받았다). 위에서 소개된 작품들을 보면 알 수 있듯 앞으로 승패의 관건은 바로 캐릭터와 연출력에서 승패가 갈릴 것이다(당연히 스토리도 포함된다). 일본에서 이러한 시상식이 22회째 열리고 있고, 또한 일본 애니메이션의 발전을 기원하는 모습은 애니메이션을 즐기는 한 사람으로 상당히 부러운 마음이 든다. 우리나라도 자체 제작한 작품들이 많이 나와서 이러한 시상식이 개최될 날만을 기다리련다.

애니메이션 최신 정보

에스카플로네 극장판 상영

일본에서 1996년 4월부터 방송을 시작해 대호평을 받은 TV애니메이션 「천공의 에스카플로네」. 드디어 4년간의 침묵을 깨고, 6월 24일 일본현지에서 극장판의 상영이 시작된다. 우리나라에서도 제작에 참여한 이 극장판은 국내 8월 개봉될 예정. 그리고 테마곡을 부르는 가수는 일본에서 '한국의 SMAP'라 불리는 국내의 G.O 그룹이 유력시되고 있다.

언제부터인가 삶의 의욕을 잃은 '칸자키 히토미'. 부상 때문에 육상부도 그만두었으며 걱정을 해주는 친구에게도 냉정하기만 하다. 그러던 어느 날 눈을 떠보니 자신은 '에스카플로네'라는 석상의 내부에 있었으며 그의 앞에 나타난 것은 '반'이라는 젊은이였는데…. 극장판은 이처럼 TV판과는 조금 다른 스토리 구성을 가지고 있다. 국내에서는 「건드레스」 이후 2번째로 개봉되는 저패니메이션. 하지만 일본과 국내의 방영기간이 길었던 「건드레스」와는 달리, 거의 동시에 개봉되는 만큼 좋은 결과를 기대해 보자.

▲ 극장판의 개봉에 맞추어 7월 5일부터는 '사카모토 마아야'의 「에스카플로네 아이즈」라는 라디오 방송도 시작한다(이건 물론 일본에서의 얘기)

팬시 캐릭터 '타레판다' OVA화

최근 선풍적인 인기몰이를 하고 있는 팬시 캐릭터 '타레판다'를 소재로 한 OVA가 곧 발매된다. 11편의 짤막한 에피소드로 구성되어 있으며, 매회 특전으로 오리지널 무빙시트를 받을 수 있다. 이제 팬시 상품 뿐 아니라 화면에서도 타레판다를 볼 수 있다는 즐거움에 팬들의 기대감은 높아만 간다. 비디오는 7월 25일, DVD판은 8월 25일에 발매되며, 발매원은 '반다이 비주얼'.

브로콜리의 신작「프리즘 팔레트」등장!

「디지캐럿」으로 유명한 브로콜리에서 신작 애니메이션 「프리즘 팔레트」를 제작하고 있다는 정보가 입수되었다. 12월에 선보일 예정인 프리즘팔레트는 각계의 일류 크리에이터를 집결하여 제작중인 야심작. 캐릭터 디자인에는 이마를 시원하게 그리기로 유명한 「퍼스트 키스 이야기」의 일러스트레이터 '미나카미 히로키'가 담당하고 있다. 그리고 스토리는 시나리오 라이터, '타치이시 나가사에'가 맡고 있다고 한다.

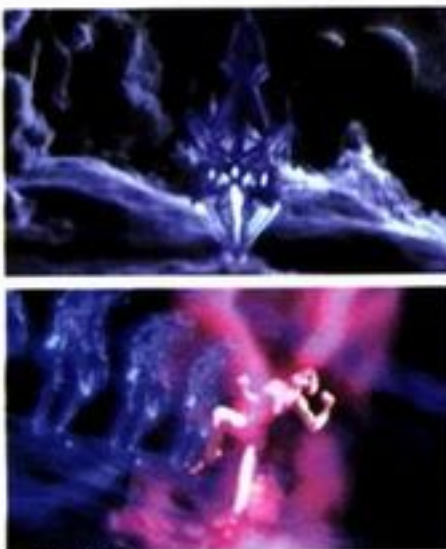
애니메이션의 무대는 최근 개발중인 교외도시 하루츠키시(市). 주인공 '시라이 마시키'는 밝고 사람좋은 성격의 고등학교 2학년. 평화로운 매일과 평범한 일상을 보내고 있던 마시키와 그를 둘러싼 소녀들. 수많은 인물들과의 만남과 생활이 그의 안에서 새로운 변화를 가져온다…라는 왠지 모르게 진부할 듯한 스토리를 지니고 있다. 재미있는 것은 작품의 히로인 역을 맡고 있는 '사쿠라기 아요이'의 역할을 맡을 성우를 일반인에게 공모하고 있다는 것. 최종선고는 7월 23일 동경 캐릭터쇼에서 일반공개로 치러진다고 한다.

7월 22, 23일 이모션 페스티벌 개최

유명 애니메이션 행사인 「이모션 페스티벌」이 7월 22일 히로시마, 23일 후쿠오카에서 개최된다. 신작 애니메이션 「eX드라이버」와 「육문천외 몬코레나이트」의 스페셜 버전 및 각종 비공개 영상이 상영되는 등, 다채로운 볼거리가 마련되어 있다. 게스트 '사에키 토모'의 사인회도 준비, 회장 입장객에게는 스페셜 특전을 준다고 하니, 꽤 흥미로운 행사가 될 듯.

20세기 폭스사의 「타이탄 A.E」 개봉임박

20세기 폭스의 두 번째 애니메이션 「타이탄 A.E」가 8월 12일 국내개봉을 앞두고 있다. 배경은 서기 3028년, 외계의 침입자들에 의해 지구는 파괴당하고 소수의 생존자만이 지구를 탈출한다. 주인공 '케일'은 새로운 지구를 건설할 수 있는 최후의 열쇠, '타이탄호'를 찾아 모험을 떠난다. 특이하게도 '케일'은 자신의 손에 코드화 된 지도가 기록되어 있어 이에 따라 행동을 한다고.

다소 암울하게 느껴지는 배경이지만, 셀 애니메이션과 3D영상의 조화가 극을 이루어 흥미진진한 전개를 느낄 수 있다. '돈 블루스'와 '게리 올드만'이 감독했으며, '멧 데이먼', '드류 베리모어', '빌 풀먼' 등 걸출한 배우들이 성우를 맡고 있다.

▲ 2D와 3D의 조합

참고로, 20세기 폭스의 첫 애니메이션 「아나스타샤」는 오스카와 골든 글러브에 노미네이트 되었다.

오시이 마모루의 신작, 「인랑(人狼)」개봉

「기동경찰 패트레이버」, 「공각기동대」로 이름높은 거장, '오시이 마모루'의 신작 「인랑」이 6월 1일 개봉되었다. 이 작품은 일찍부터 각종 해외 영화제에 먼저 공개되어 격찬을 받은 바 있다. 패전후 일본, 반정부 게릴라 세력과 수도경비대 사이의 대립이 팽팽한 가운데, 경비병인 주인공 '후세 카즈키'와 한 게릴라 여성의 만남으로 이야기는 시작된다. '오시이 마모루'의 작품답게 현지 개봉관에서는 연일 만원사태이다. 국내 개봉관에서 만날 수 있는 날은 언제일지…. 원작, 각본 '오시이 마모루', 감독 '오키우라 히로유키'.

동경 캐릭터쇼 개최

7월 22일, 23일 이틀간 마쿠하리 멧세에서 '동경 캐릭터쇼 2000'이 개최된다. 닛폰방송 주최로 열리는 이 행사는 일본 최대규모의 캐릭터 이벤트 쇼이다. 여기서는 부스별로 회장 한정상품 판매, 스테이지 이벤트 등, 애니메이션과 만화, 게임, 하비상품의 세계에서 주목받고 있는 캐릭터들이 동시에 집결한다.

이번 '동경 캐릭터쇼 2000'에서는 중학생 이하의 어린이는 무료로 입장할 수 있게 하고, 저연령 층이 좋아할 만한 캐릭터도 참가해 가족모두가 즐길 수 있게 구성한 점이 특색. 출전회사도 아틀러스, SNK, 각천서점, 키드, 테크모, 브로콜리 등 50여군데 이상이 참가하여 부스를 가득 메울 예정이다.

▲ 특이하게도 웹 상에서 할인권을 배포하고 있다

사카모토 마아야, 첫 라이브 콘서트 개최

8월 14일 동경에서 사카모토 마아야의 첫 라이브 콘서트 개최가 결정되어 팬들의 많은 기대를 모으고 있다. 사카모토 마아야는 「천공의 에스카플로네」에서 칸노 요코가 작곡한 '약속은 필요없어'를 시작으로 본격적으로 가수로서의 길을 걷기 시작했으며, 이후 칸노 요코와 함께 슈퍼콤비로 불리기 시작한 인기성우이자 가수. 최근에는 「카드캡터 사쿠라 3기(사쿠라 카드편)」의 오프닝곡인 '플래티나'를 불러, 애니메 그랑프리 테마곡 부분 그랑프리를 차지하기도 하였다.

이 콘서트는 7월 2일부터 티켓을 판매할 예정이며 가격은 4,500엔이다. 하지만 국내의 마아야 팬들에게는 아쉬움만을 주는 정보일 듯.

단순 액션물처럼 보인다구요? 안과에 가보셔야 하지 않을까요?

어설픈 실험 애니메이션

엑셀사가

■ 제작사 빅터 엔터테인먼트

■ 러닝타임 20분

■ 엑셀

연령, 성씨 불명. 비밀 지하결사 아크로스의 구성원. 일파라쵸를 위해서 목숨을 걸고 시가지정복에 열을 올린다. 하지만 매우 가난해서 아르바이트로 근근이 먹고산다. 멘치라는 이름을 붙인 강아지를 비상식량으로 키우고 있다. 명랑쾌활, 근심걱정이 없는 파워풀한 성격.

■ 일파라쵸

비밀결사 아크로스의 총수. '세계는 썩었다'라는 말이 입버릇인 그는 자신이 생각하는 이상의 세계를 만들기 위해 세계정복을 꿈꾸고 있다(하지만 어디가 어떻게 썩었는지는 잘 모르는 듯). 척 보기에도 여무진 분위기를 풍기는 정체불명의 남자.

■ 하얏트

엑셀의 후배. 백치기질을 다분이 지니고 있는 요조숙녀. 엑셀과는 달리 감정표현이 적으며, 자주 피를 토하고 심장이 멎는(?) 병약체질. 원작에서는 입사시험을 치고 들어오지만 애니에서는… 1화에서는 등장하지 않는다.

원대한 세계정복을 위해서는 어떻게 해야 하는가. 모든 것은 근본이 있는 법. 우선은 하나의 나라를 정복하고, 하나의 나라를 정복하기 위해서는 하나의 시가지를 정복해야 한다. 자! 우리 모두 인류의 로망, 세계정복을 시도해보자! 온 가족이 둘러앉아 세계정복 토론하니 화기애애, 그 기쁨은 견줄 곳이 없구나.

리쿠도 코우시(六道神士) 원작의 코믹을 애니메이션화했지만 처음 시작할 때 원작자가 밝힌 것과 같이 애니는 스텝들에게 모든 스토리의 구성을 맡겼다. 패러디를 주로 다루고 있는 이 작품은 처음에 우선 실험목적을 정해놓고 각 캐릭터들이 자신들의 개성을 한껏 뽐내며 마구잡이식의 스토리 진행을 한 뒤, 그 결과를 보는 방식으로 되어 있다. 따라서 스토리의 복선이 없고 앞일을 예측하기 어렵다. 바로 이 수많은 패러디와 수많은 돌발상황이 엑셀사가의 매력이라고 할 수 있을 것이다.
또한 애니메이션계에서 별로 시도되지 못한 표현들을 몇 가지 실험해보면서 사람들의 실소를 자아내는 묘한 매력, 특히 이상하게 벗어나는 캐릭터들을 규제하기 위해 존재하는 '대우주(大宇宙)의 의지(意志)' 같은 절대자의 존재가 다른 애니와의 차별을 꾀하고 있다. 또한 유명 애니메이션의 패러디들을 볼 수 있어, 다른 애니메이션을 접하던 사람들은 더욱 재미있게 즐길 수 있다. 현재 여러가지 요소가 결집된, 엑셀사가라는 쓸데없는 실험정신이 담긴 패러디 애니메이션이 세상에 나타나자 각계에서는 "시대가 미치고 나도 미치고 애니메이션도 미쳤다", "세상이 갑자기 아름다워 보인다" 등등 요상한 반응이 나타나고 있다.

▲ 최초의 동물 육성(?) 보컬(실제로는 동물 전문성우 '고로기 사토미'의 목소리, 인간 육성 버전도 있다)?

제 1 화 니쿠도 코우시 살해계획

벚꽃이 만발한 평화롭고 화기애애한 졸업식장. 갓 고등학교를 졸업하게 된 엑셀은 왠지 모를 기쁨에 들떠있다. 취업처를 결정했느냐는 친구의 물음에 엑셀은 오직 '아크로스'라는 말을 외치고 다닐 뿐이다. 온갖 민폐를 다 끼치면서 교문을 나서는 길에 트럭에 치어버린 엑셀.
많은 사람들이 몰려있는 가운데 구급차가 도착하고 엑셀은 병원으로 이송된다. 이송도중 스쳐 가는 주마등.

▲ 평화로운 졸업식날

▲ 우리의 주인공 엑셀 등장!

구조대원 1: *힘내! 근거는 없지만 어쩌다 보면 죽지 않을 수도… 얼레, 주마등이잖아. 이미 끝났구먼.*

그것을 보고 구조대원들은 살 가망이 없다며 포기해버린다. 죽어가면서도 '아크로스'를 읊조리는 엑셀. 마지막에 떠오르는 일파라쵸의 모습에 기쁜 얼굴로 '하일, 일파라쵸'를 외치며 숨을 거둔다.

▲ 죽어 가는 와중에 땅에 마크… 아니 아크로스라고 썼다(얼마나 미련이 많으면…)

▲ 스쳐가는 주마등에 구조대원들은 포기를 한다

▲ '하일! 일파라쵸!'

아득한 우주를 비치는 '대우주의 의지'의 목소리가 들린다. 그녀(?)는 이제 애니메이션을 시작했는데 주인공이 벌써 죽어버리면 안 된다며(…) 목숨을 소중히 여기라고 한다. 그러고 있을 때 간호원들은 엑셀의 시체처리에 대해서 이야기를 나누고….

구조대원 1: *어떻게 하지? 이거 죽었잖아.*
구조대원 2: *그냥 버릴까? 호숫가라든가 적당한 곳에….*

▲ 대우주의 의지의 목소리를 듣는 엑셀

무책임한 구조대원들을 뒤로하고 '대우주의 의지'는 엑셀을 부활시켜 새로운 스토리를 다시 시작시킨다.

▲ 대우주의 의지의 빛으로 새로운 스토리를…

아크로스 지하 아지트. 아크로스의 총수 일파라쵸는 구성원인 엑셀을 앞에 두고 이 세계를 정화시켜야 한다고 연설을 하지만 엑셀은 듣지도 않고 일파라쵸를 찬양하고 있다. 일파라쵸는 그런 엑셀의 행동을 보고 벌을 주려고 하지만 자신을 찬양하는 엑셀에게 차마 벌을 줄 수는 없는 듯.

일파라쵸: *이 세계는 썩었다. 이 이상의 부패를 막기 위해서 세계는 수정되어야만 한다!"*

계속해서 자신의 세계정복의 이유를 연설하지만 엑셀은 듣지 않고…. 점점 도가 심해지는 엑셀의 찬양에 일파라쵸는 결국 엑셀을 죽여버린다.

▲ 비밀 지하조직이라면서 구성원은 총수와 실행대원 한명 뿐

▲ "세계는 썩었다!"

▲ 도가 심해지는 엑셀의 찬양에

▲ 그의 매그넘이 불을 뿜는다

▲ 실제로 정수리에 정확하게 총을 맞으면 즉사하지 않는다고 한다

다시 '대우주의 의지'의 모습이 보이고 새로운 스토리의 시작. 다시 일파라쵸는 연설을 한다. 세계는 이미 썩어있기 때문에 세계를 정복을 해야 하지만 어리석은 자들은 자신의 가르침을 따라오지 못한다며 우선 일본의 정복, 더 나아가서 시내정복을 어필한다. 여기서 다시 엑셀의 일파라쵸를 찬양하기 시작하고 일파라쵸는 다시 엑셀에게 포탄을 날린다.

▲ "불 속이라도…"

▲ "물 속이라도…"

▲ "벗으라고 하면 벗고…"

▲ "토하라고 하면 토하겠습니다!"

▲ 그의 로켓 바주카가 포효한다

다시 '대우주의 의지'로 인해 되살아난 엑셀. 그녀를 향해 일파라쵸는 만화책을 보여준다. 일본에서 가장 많이 출판되고 있는 것이라며(일본에서는 만화책, 우리나라는 참고서의 발행비율이 가장 높다) 자신이 정복할 세계에 이런 저질스러운 것은 필요가 없다면서 만화가 말살명령을 내린다. 첫 번째로 없앨 만화가를 찾아 당당히 전진하는 엑셀. 그 첫 번째 만화가는 바로 '리쿠도 코우시(엑셀사가의 원작자다)'.

▲ …엑셀사가의 만화책을 보여주며 만화가 말살명령을 내리는 일파라쵸

▲ 첫 번째 말살대상은 엑셀사가의 원작자

▪멘치

엑셀이 키우고 있는 비상식량이자 비밀결사 아크로스의 전투견. 아직까지 생존해 있는 이유는 더욱 성장시켜 근수가 더 많이 나가게 위한 것일 뿐. 사람의 말을 알아듣는 매우 영리한 개. 암컷이다.

커다란 언월도(偃月刀)를 들고 대로를 가로지르며 만화가를 암살하러 가는 엑셀. 별다른 저항 없이 만화가의 집에 침입하여 몰래 그를 암살하려는 순간 책상 위에 놓여있는 가족사진을 보고 갈등을 한다. 머릿속에서는 천사 엑셀과 악마 엑셀이 싸우고 결국은 천사 엑셀의 인도하에 죽이지 않기로 하지만 만화가는 엑셀의 존재를 눈치채고 난리를 피운다. 결국은 만화가를 죽여버린 엑셀. 그가 어떤 만화를 그리고 있었는지 궁금해진 엑셀은 작업대 위의 원고를 보고는 놀란다.

▲ 천사 엑셀이 악마 엑셀을 사살한다

▲ 만화가에게 들키고

▲ 당황하여 그를 죽인다(사진이 잘못 들어간 것이 아니다)

▲ 임무종료!

▲ 이것은 엑셀사가의 원작!

엑셀은 원작자를 죽이면 안 된다고 '대우주의 의지'로부터 꾸지람을 듣는다. 다시 '대우주의 의지'는 원작자를 살리고 새로운 스토리로 전개. 갑작스레 공사장 차량 지도원으로 아르바이트를 하게 된 엑셀. 한눈팔다가 10t 트럭에 부딪혀서 쓰러지지만 다시 새로운 스토리를 전개하기 싫다는 집념하나로 되살아난다. 언젠가는 지금 공사하고 있는 빌딩이 일파라쵸님의 소유가 될 것이라는 생각에 기뻐하며 열심히 일한다(라고 하지만 오히려 교통정체를 일으킨다). 그 와중에 먼 산만 바라보고 있는 콜롬비아에서 온 페드로를 발견한다.

▲ 빌사벨이 아니다

▲ 공사판에서 한눈팔다가는 이렇게 된다

▲ 동방불패 엑셀

▲ 토몬 페드로

페드로를 위로하는 엑셀. 그는 향수병에 걸렸던 것이다. 그리고 자신의 아들 산드레의 사진과 함께 이미지 영상을 보여주는데, 귀여운 아들과 섹시한 아내가 생각나서 도저히 일을 못하겠다는 페드로를 향해 엑셀의 펀치가 날아간다.

엑셀: ***두 사람을 위해 땀흘리며 일하는 것이 진정한 사랑이잖아!***

엑셀의 충고에 페드로는 눈물을 흘리며 감격한다. 고층에서 난리를 피우다가 떨어진 두 사람. 다시 일할 수 있게 된 페드로는 더욱 힘내서 일한다.

인부1: ***하하하, 페드로, 넌 정말 열심히 일하는군.***
페드로: ***이 정도쯤이야 식전 운동보다 더 쉬워요. 이미 밥은 먹었지만….***
인부1: ***일본 특유의 재미없는 개그까지 익혔군. 좋아! 오늘 일당을 조금 더 주지. 고메스 녀석에겐 비밀로 하라고.***

그런 페드로의 모습을 보며 엑셀은 자신도 힘내서 일하기로 하지만 배가 고파 쓰러지고 만다. 그러나 일파라쵸님을 위한 충성심만으로 배고픔을 이겨내는 엑셀. 여기서 자아도취에 빠져 대형사고를 내고 만다.

▲ 즐거웠던 한때

▲ 한방 먹인다

▲ 감격하는 페드로

▲ 뒤에 보이는 사람이 고메스

▲ 어떤 괴로움도 일파라쵸님을 위해서라면!!!

▲ …이라고 말한 주제에 대형참사를 불러들인다

빌딩 신축현장은 불바다가 되고 모두들 대피하는 가운데, 아들 산드레의 사진을 주우러 다시 불길 속으로 뛰어드는 페드로. 모든 동료들이 울부짖는 가운데 엑셀은 자책한다. 천사 엑셀이 나타나 도와주러 가라고 하지만 자신까지 잘못되면 누가 일파라쵸님을 도와주겠냐며 갈등한다. 목숨은 무엇보다 귀중하다고 외치는 천사 엑셀은 악마 엑셀의 살해용의로 연행되고 엑셀은 구차한 이유를 들어가며 도망치기로 하지만 배고픔 때문에 쓰러지고 만다. 쓰러진 상태에서 길 가

던 개를 본 엑셀은 고기라고 판단하고 개를 쫓기 시작한다.

▲ 악마 엑셀의 살해 용의로 체포되는 천사 엑셀

▲ 비밀결사 아크로스의 전투견(겸 비상식량) 멘치의 첫등장

▲ 개→생물→고기

▲ 거기 서라, 개야!

죽어 가는 페드로 앞에 나타난 '대우주의 의지'. 불쌍한 페드로를 다시 되살리려고 하지만 약속시간이 된 듯 시계를 보더니 달아나 버린다. 절규하는 페드로.

그 동안 일파라쵸는 비쥬얼계에 대한 동경을 품고 기타를 연습하고 있다. 하지만 별다른 진전이 없자 기타를 내팽개치고 만다.

▲ 페드로를 살리려다가 도망쳐버리는 '대우주의 의지'

▲ No!!!!!!!!!

누군가에게 쫓기고 있는 나베신. 주위를 지나던 엑셀은 다음 아르바이트 자리에 대해서 고민을 하고 우선 영양보충을 해야 하겠다는 말에 개는 절규한다. 바보 3인방의 저녁 찌개식사에 부러움을 느끼며 귀가하는 엑셀.

페드로의 고향에서는 아들 산드레가 아버지를 생각에 축구를 하고 있다. 늦게까지 축구를 하자 걱정하는 엄마가 아들을 타이른다.

페드로의 처: *자, 스프 식는다. 파파의 일은 이제 잊어버리고.*

어디선가 들려오는 페드로의 절규.

페드로: *No~~~~~~~~~~~.*

▲ 다시 NO!!

▲ 「루팡 3세」의 옷차림에 「카우보이 비밥」의 스파이크 헤어스타일을 한 '나베신(성우는 엑셀사가 애니메이션 감독 와타나베 신이치씨다…)'

▲ "영양보충을 하지 않으면…"

▲ "Dead or Alive

▲ 이런 녀석들은 친구도 아니다

빌딩 대참사를 TV로 시청하는 일파라쵸.

일파라쵸: *여전히 썩었군. 세계는.*

지령을 바라는 엑셀을 향해 다음 지령을 내리는 일파라쵸. 그 지령은 다름 아닌 만화가 말살.

▲ "다음 지령은…"

▲ 오메가 엑셀

실험실패의 의미

第一話
六道神士殺害計画
本日の実験……失敗

▲ 오늘의 실험… 실패

▲ 2화에서는 이런 녀석들이 출현

원작자의 간섭을 배제하고, 혹은 원작의 스토리를 전혀 따라가지 않으려고 발버둥을 쳐도 원작의 캐릭터들은 원작에서 벗어날 수 없다는 결론을 보여준다. 원작자를 살해라는 방법까지 동원하여 그의 존재를 말살시키고 새로운 작품을 시도하려 했지만 역시 불가능했다. 따라서 이후 2화부터는 어느 정도의 원작내용을 따라가고 있다. 원작의 캐릭터들을 그대로 쓰면서 원작에서 벗어나려고 하다니…(페드로나 나베신의 경우는 오리지널 캐릭터지만 스토리에 크게 관여하지 않는다). 이는 정말로 쓸데없는 실험임이 틀림없다.

疲困解要 新열혈애니넷

삶에서의 성공요소를 세 가지로 볼 수 있습니다.
우선 돈.
능력.
그리고 떡.
…아니, 덕이군요.

그중 제일은 무엇일까요? 아마도 능력이 아닐까합니다.
돈도 중요하지만 어차피 유형물이니 어떻게 돌아갈지는 아무도 모릅니다.
덕도 중요합니다. 덕이란 바꿔 말하면 매력이라고도 할 수 있겠죠. 하지만 가치관이 엇갈리는 세상에 절대적인 덕은 있을 수 없습니다.
그러나… 자신만의 능력을 가지고 있다면 당신은 필요한 존재가 됩니다.
"귀찮아. 나는 대충 먹고 살래. 인생을 즐기며 살고 싶어."라는 사람들.
과연 인생을 즐길 수 있으리라 생각합니까?

자칭 겜파워 조협부분 홍보관 두재예영. 헐~이번 호에 제가 나와떠군영. 173p오른쪽 구석에 그림만…. 너무너무 조아씁니당. 음…. 이게 3번째인 것 같은데영….
이 글을 쓰는 이유는 다름이 아니라….
1. 겜파와에 놀러가두 돼영(언제 가영?)?
2. 기자님덜은 쉬는 시간 때 뭐하세염(겜말구)?
3. 마감시간과 평소 때 모습사진을 보여주세염.
4. 구구리님은 잘 계시는지……
(구구리님 팬임다. 제가^^;).
뭐, 이상 4가지인데영. 잘 읽어주시고염. 답변을…(뽀바달라구영…^^;). 그리고 울 학교 날리 났습다. 제 그림이 실린 것 때문이죠…. 저 요즘 이상한 일이 일어나고 있습니다. 잘 달리던 다리가 갑자기 삐가지구 물리치료…ㅠ.ㅠ 축구도 몬하구. 글구 저두 드럼매니아해염. 깨는 곡이 2곡밖에……컹~! 다 던때매… 이 자리를 빌어! 스폰서 쓰실 분 안 계시나영? 저 드럼 잘 못하는 것두 다 던(영어루 money라구 하점)때맨뎅…. 던만 대줌 잘할 쑤 이써영…웅. 드럼 와자를 올콤보로 깨는 그날까지 아자!

1. 월초에 오십쇼. 이전 마감기간 바쁠 때 가면쓰고 사무실에 나타났다가 심심하게 돌아간 측은한 독자들이 있었습니다. 그 분들에겐 이 자리를 빌어서 사과드립니다.
2. 코를 후빕니다. 아니, 그게 아니라… 역시 못 다한 게임을 하죠.
3. 미소년과 좀비만큼의 차이가 납니다.
4. 구구리님은 잘 있…겠죠? 아마도….
아하하. 그놈의 돈이 뭔지…. 두재나카다군. 굶주린 드럼을 해보지 않은 자는 드럼을 논하지 말라고 했습니다. 헝그리 정신을 발휘하세요. …역시 이런 말은 위험한가요?

신사임당사마~ 저 닭살소녀 신짱이에요. 쿄쿄쿄… 저번 편질 사임당니미 책에 실어주셔서 넘 기뻐뇨♡ 그럼~ 기쁨의 뜻으루 신짱의 LOVE♡ 채찍에 맞아보실래뇨?!! 철썩! 처얼~썩!! 까~ 장난이니깐 화내지 말아요. 〉.〈 에에~ "남성덜의 땀내나는 우정"이랏…. -.- "쌀소년덜의 러브러브"는 어때뇨? 아잇! 이런 거 이젠 안 쓸려구 했는데뇨. T.T 근데엣~ 사임당 사마?!! 요번에 겜파워에 오카타메구미さん의 얼굴이 나왔짜나옷? 신짱은 전부터 메구미さん의 얼굴이 보구시펐지만 LOVELY♡ 신지くん의 이미지가 깨질 것 같아… 되도록 안 볼려구 했는뎃~. 호에~ 사임당사마♡ 신짱의 신지くん을 지켜줘뇨♡ 11월달에 있을 학예회 때 신짱이랑 그 외의 친구덜and후배덜이랑 코스프레할 거다뇨♡ 코스할 캐러애니가 디지캐럿+봉신연의+삿우라+켄신… 이 정돈뎃~ 신짱은 디지코짱을 하기루~♡ 아잇! 신짱은 쌀소녀두 아니면서 이런, LOVELY♡ 쿄리 캐러를 하려니깐~ 주위에서 막 말리지만(…) 그래두 신짱은 디지코를 코스할 거다뇨♡ 자아! 신짱에게 돌을 던져뇨…맞을 준비는 되어 있으니깐~. ^^ 신짱은 디지코짱을 코스해뇨♡ 전 소중하니까뇨♡ (퍼억!!) 사임당사마~ 사진 찍으면 꼬옥 보내드리지 않을게뇨♡ -.-(잘 나오면 보내드리겠지만… 현재로선 그럴 확률 50%) 네넹~ 신짱이 삿우라를 보는 이유?!! 사오란구니 나오기 때매♡ 신짱은 쌀소녀보단~ 쌀소년이 조아♡ 아이~ 조아뇨♡ 쿄쿄쿄… 신짱의 주식은 쌀소년(…)인데~ 사임당 사마가 쌀청년(?)이라는 사실이 밝혀지게 된다면 신짱이 잡아먹을지두 몰라뇨♡ 꺄아~♡(어디까지나 평범하구 순진한 -진짜루~〉.〈- 소녀의 로망♡) 그러엄~ 신사임당사마♡ 이번엔 신짱이랑 헤어질 땐 콧물이라두 흘리세뇨. 〉.〈 쿄쿄쿄… 사임당사마♡ 담달에두 신짱과 함께~ 레리-즈!! 다뇨♡ PS. 디지코짱 넘 조아뇨♡ 사임당사마두 그렇게 생각하시죠?!! 근데~ 그걸 신짱이 코스하면… HAHA~. 몰라몰라뇨. 액션가면 짱구♡ PS2. "투니"에서 하는 봉신연의 보세뇨? 꺄~♡ 태공망, 보현진인, 연저언~♡ 쌀소년덜의 우정~ 넘 LOVELY♡~ 쿄쿄쿄~. 이상으루 건전소녀 신짱이었다뇨♡ 호에~〉.〈

에… 그러니까…. 아, 빨리 일해야지!! 무다다(회피중)!! 근데 중요한 것 몇 개는 물어보고 가렵니다. 푸치코는 누가 합니까? 그리고 돌을 던지려니 돌이 없네요. 키보드 던지면 안됩니까? 본인의 주식은 원고입니다. 에피타이저로 기획안을 먹고 디저트로 교정본을 먹죠. 종이질이 좋지 않아서 맛은 없지만 배는 부르답니다.
PS. 언제 병원에나 함께 갈까요?　　PS2. …병원이 문을 닫았군요. …그래서 그랬군요(괜히 혼자 이해하는 중).

안녕하세어~ 신사임당님~ 전 이번에 파워진에 아니! 애니메 그랑프리에 충격을 받아 광기를 뿜어내고 있는 게임과 애니를 좋아하는 겜파워 애독자입니다! 애니메 그랑프리 결과를 잘 봤습니다…. 역시 제가 좋아하는 사쿠라♡가 4개 부분을 차지했더군요! 여기까지는 대만족! 하지만…. 불만은 성우부분이었습니다…. 보던 중…. '1위는 역시 메구미구나~' 하던 중… 전 애타게 찾던 이름이 있었습니다…. 대충 아실 껍니다... 여기서 빠진 이름이 무언지.. 바로! 사카모토 마아야!!!!! 크아악! 또 광기를 뿜는중ㅡ.ㅡ 역시나 이번 년에는 활동을 안 했나 보군요ㅜ.ㅜ 내가 팬이거던요~ 헤헤헤헤^^ 칸노 요코의 대한 기사를 보고 뿌듯함을 느꼈습니다! 소개에서 열정적인 음악프로듀서 칸노 요코… 캬…. 멋지네여~ 마아야를 좋아하는 이유도 칸노 요코 때문일 수도 있습니다~. 그녀의 음악은 너무 멋지거든여^^ 이번에 마아야의 최신앨범 hotchpotch를 구입했습니다^^ 노래 다 좋더군요~. 역시 칸노 요코라는 말이 나오더군요~. 개인적으로 노래를 많이 좋아하는 편이라서^^ 그럼 이만 줄일께여~. 좋은 파워의 모습을 기대하겠습니다~.

칸노 요코와 사카모토 마아야의 팬이시라고요? 그렇다면 그렇게까지 아쉬워하실 필요가 없을 겁니다. 그녀들은 주제가 부문에서 1위를 차지했으니까요. 그리고 사실 본지에는 소개되지 않았습니다만 마아야는 성우부문에서 24위를 했습니다. 근데… 왜 가수가 성우부문에서 24위를 한 것일까요? 물론 추종자들은 그녀를 만능 엔터테이너라며 떠받들고 있긴 하지만…. 개인적으로 디지캐럿이 순위에서 빠져버린 것이 상당히 아쉽습니다. 20위 안에 든 것은 오직 하나. 주제가 부문 뿐…. 흑

음. 역시 e-mail이 편해서 紳士님에게도 e-mail이 많이 오는군요. 오늘도 역시 아이들과 함께 오락실에 들렀습니다…(하루 일과 중 하나임…). 오늘도 드럼이나 할까? 하여 주머니를 뒤졌지만 돈이… 한푼도 없어서 친구들 하는 거나 구경했지요…ㅠ.ㅠ 제 친구들은 돈을 차곡차곡 넣고 드럼을 했지요…. 그 중 제 친구인 이모군이 갑자기 "삼바다!!"라고 하면서 채를 버리고 맨손으로 익스퍼트 리얼 나이트메어를 하더군요. ㅡ.ㅡ 저와 친구들은 황당해서 웃었고, 그 중 한 명은 너무 웃은 나머지 실신(?)을 하더군요. 이모군의 차례가 끝나자마자 아이들은 폭주를 해 너도나도 맨손으로 치기 시작하더군요…. 참으로 무서웠습니다. 기계가 부서지도록 세게 치더군요. 음. 오늘 참으로 추한 꼴인지 아니면 그것도 퍼포의 일종인지. 사임당님은 드럼할 때 어떤 퍼포를 주로 하시는지요????? 엄청난 질문을 남기고 저는 도주(?) 하겠습니다.

죄송하다는 말로 끝나면 경찰이 왜 필요합니까? 빨리 반성문 3,982천장 쓰세요… 는 농담이구요. 손으로 즐길 수 있는, 장(掌)력부진아치료용 프로그램인 드럼매니아는 사람들을 즐겁게 해주어 세상을 더 맑고 밝은 아름다운 세상으로 만들어 준답니다. 지인인 아키라 유키(현 도장사범, 30대 추측)씨는 예전 기계를 옆으로 쓰러트린 후 맹호경파산을 수련했답니다. 이야~ 훌륭하기도 하지. 퍼포랄 건 없고 손바닥으로 친다든가, 마구잡이 펄인, 스틱 빙빙 돌리기(손가락으로는 못 돌려요. 손목으로 돌립니다…) 등 무식한(?) 동작을 취하죠. 사람들이 볼 때 이런 짓 하면 왠지 쪽팔려서 혼자서 칠 때만 합니다.

저번 달에 애니넷을 찾아보니 뒷부분은 자세히 찾지도 않고 그냥 앞부분을 열심히 읽다보니 애니넷이 없길래… 편지를 못 보냈어요…. 저도 드럼매니아 좋아해요…. 하지만 너무 어려워서 NORMAL하는데…("그래도 어려워…!!!"). 어쨌든… 이번에 수행평가라는 명목으로 진주성에 갔다왔죠…. 하지만 친구들과 제일 먼저 간 곳은 오락실이죠…!! 당연 당연… 역시 하던 대로 NORMAL을 했죠… 젤로 쉬운 거 하나는 D로 랭크되었습니다…(겨우…) 그 다음에 쉬운걸 찾는다고 휙휙 돌렸더니 옆에서 보고 있던 친구가(드럼 매니아를 처음 보는)채로 한 번 쳐본다고 한 게 레벨 5짜리를 선택해 버리더라구요…. 그래서 어쩔 수없이 친구 4명이서 두 사람은 채로 한 사람은 손(주먹쥐고)으로 한사람은 발로 하고…. 결과는 '클리어' 였습니당…. 정말 저도 놀랬다니깐요…. 그것도 B로 말이죠…. ^.^ 하~~ 뭐, 자랑스러운 건 아니지만 옆의 사람들이 웃고 욕할 때(강조!!) 우린 해낸 거니깐…(?). 그때 괜히 화합되는 느낌이랄까? 뭐, 그런 게 느껴지더라구요…. 제 친구들은 친구끼리 나눠가며 플레이하는 게임이 제일 재미있는 게임이라고 말하더군요…(이거 말할 때마다 제가 하던 게임의 한 스테이지를 자기가 하더군요…. 저도 노력하겠습당. 그래도 PUMP는 잘 하는 편이라고 생각하고 있어요…(착각인가?). 음악게임은 무서운 것인당…. 한 번 빠지면 헤어날 수도 없는 그런 마약같은 존재라고 해도 될지…(DOA2도 마찬가지…).
PS: 저도 다음엔 E-MAIL로 보낼 생각입니다…(해볼까? 말까?).
PS.2: 제가 무지무지 좋아하는 에반겔리온 캐릭터입당…. ^.^ 그럼 안녕히 계시구요…(신지하구 레이하구 무지무지). 사연이 적게 왔다고 하셨는데…. 혹시 저말고도 뒤를 못 보신 분이 있는지… 궁금…. 그럼 진짜 안녕히 계시길….

수행평가? 수학여행입니까, 소풍입니까? 학교관련 단어가 점점 멋있게 변해가는 것을 실감할 때마다 나이 먹는 것을 실감하고 있습니다. 초등학교라든가… 문제는 이름말고 뭐가 틀린 건지는 잘 모르겠다는 거죠. 어쨌든 이 문제는 저기 뒤에 접어두고, 본인도 모르는 장소로 가면 가장 먼저 찾는 곳이 바로 오락실입니다. 위치를 외울 때도 오락실을 기준으로 외우죠. 어디를 찾아오려면 우선 T오락실을 지나 Y오락실에서 좌회전, G오락실과 D오락실을 지나면 된다. …라는 식으로요. 본인은 지방에 자주 내려가는데 드럼매니아는 찾아보기도 힘들고 온통 PUMP판이더군요. 드럼이 없어서 친구와 함께 PUMP를 했는데 막판에 '서울구경' 하다가 죽는 줄 알았습니다. 철권TT도 약간 해봤는데 대각선 입력을 먹지 않아 흠씬 두들겨 주고 왔습니다(기계를). 세상에서 가장 증오하는 것 중 하나가 레버 더러운 오락실입니다. 휴우, 땀나….
PS. 마약치곤 싼 편이죠. 500원짜리 마약이라니….

안녕하세~뇨. 명훈임당. 역시 이번 달에도 활발한 활동을 하고 계시더군요. 그림이 울프님이랑 닮았다고 하셔서 충격 먹었습니다. 그리고 지난번 「발키리 프로필」 즉석공략 감사했습니다. 이제 챕터6까지 가서 루시오를 저 멀리 보내는….
그렇지만 오늘도 저는 20세기의 명작 수병위인풍첩을 보며 즐거운 비명을 지르고 있답니다. 대사를 외울 정도로 많이 봤는데…. 바람의 검심처럼 칼 수십 방 맞아야 죽는 것은 이제 우습죠. 원래 이 어린 나이에 그런 초!우루투라!슈퍼!건전!한 애니를 봐서는 안되겠지만 워낙 유명한 거라서…. 그나저나 참 속이 상하네요. 왜 하필 제가 찬양(?)하고 존경하는 스승님인 신사임당님이 저랑 별 관계없는 애니로 가셨을까요? 플스코너에 있을 때는 정말 좋았는데…. 이래서는 팬레터를 보내기도 뭐하잖아욧! 그러나 전 굴하지 않고 계속 팬레터를 보냅니다. 어이! 너무 기뻐하지 말라구요. 그럼 이젠 할말이 다 떨어졌고 또 날씨가 좀 더!운!관계로 키보드에 더 이상 손을 못 댑니다. 그럼 안녕히…. 피. 에스: 자존심회복을 위하여 초우루투라신사임당 이식을 보냅니다. 기뻐서 기절하지 마세요. 다음달엔 마징가신사임당이닷!

안녕하세~뉴. 紳士임당임당(?). 명훈군이 그토록 좋아하던 바람의 검심 최종편이 3월에 나와 버렸으니 이제 무슨 낙으로 살고 있습니까. 쯧쯧. 근데 최근 도발 NO. 1의 소식이 뜸하군요. 혹시 팀원들의 불화로 인하여 해체? 철권TT를 한다면 언제 겜파와에 와서 곰됴이와 한판 승부를 어때요? 원한다면 나도…(곰됴이: 맨날 깨지면서!! 紳士임당: 익은 벼가 고개를 숙이는 법. 깨져주는 것일 뿐!!). 그리고 애니코너라고 너무 걱정마시길. 이게 사실 애니코너로 보이기나 합니까?
P카츄. S러: 초우루투라신사임당 이식의 완성도는 매우 훌륭했습니다. 담달의 마징가신사임당… 보다는 슈우 명훈임당박사의 네오그랑존신사임당을 보내줘요.

안녕하시죠? 지난달에 얼떨결에 메일 보냈다가 파워에 이름까지 올라간 드럼맨(이고픈) 차상우입니다. 그거 땜에 잠이 안오더군요. 정말 캄사. 그리고 이번으로 3번째 메일을 받으셨겠군요(1, 2번째 메일은 잘 있나?). 아~ 정말 졸린 한 달이었습니다. 알파란 물건 땜시 낮과 밤이 바뀐 생활을… 힘들더군요. 그런데 기자님들은 이런 생활을 많이 하시니 정말 괴롭겠어요. 어쨌든 재밌는 게임이니 한번 봐주죠. 뭐! 다음에 게임파워 카페가 생겨났더구만요. 아직 모르는 사람이 많으니 확실히 홍보가 되어야겠습니다. 그려(너무 썰렁해!). 저번 주 토요일에 친구랑 드럼매냐하러 갔습니다. 제가 먼저 한판 시작했죠. 역시… '와자', 익스리얼의 최고더군요. 손도 못 대고 끝났습니다. 근데 친구 놈이 하더니 가볍게 깨면서 "흥, 별거 아니군"하더군요. 젠장, 나의 이 허탈한 맘을 신사임당님은 아실려나? 모르시겠군요. 헐헐…. 아무튼 이제부터 익스리얼 올클리어를 목표로 다시 시작할 생각입니다("또 얼마를 쏟아부으란 말이냐?"). 저두 드럼매냐의 '로드 포 썬더' 해봤습니다. 발과 손이 엇박으로 많이 나오다 보니 베이스 드럼 틀릴 때가 많더군요. 그래서 못 깨고 말았습니다. ㅠㅠ
요즘은 드럼에 대해 한계를 느끼곤 합니다. 더 이상 실력이 늘지 않는다는 것이죠. 이럴 땐 어떻게 해야할 지 모르겠습니다. 한마디 부탁… 드… 립니… 다! 그럼, 이만 물러가죠…. 이번 달 파워를 보니 드럼매냐 세컨드가 7월에 나온다는데 정말 하고 싶군요. 지금 어디 나온 데 없습니까? 알려주세요. 두 달째 애니넷에 드럼얘기해서 죄송합니다(좋은걸 어떡해!!!).

본인도 알파라는 괴물 때문에 낮과 밤이 바뀐 생활을 잠시 했었습니다(그러나 연일 이어지는 지각사례로 인해 자중하고 있는 중). 알파는 전투 동작이 다양해져서 정말 괴롭습니다. 안 보려니 아깝고 보려니 로딩 땜에 짜증나고. 그리고 DC의 렌타히어로도 기대한 만큼 재밌더군요. 예전 메가드라이브 때 즐기던 것이 엊그제 같은데 말이죠. 아, 그때가 좋았지…. 하지만 게임을 하기 위해서 밤을 계속 샐 수 있다면 오히려 행복한 거지요. 아니, 아니 이러고 있을 시간이 없군요. 자, 여기서 특별 가이드 나갑니다. 로드 포 썬더 뿐 아니라 드럼매니아 전곡이 모두 그렇지만, 우선 음악을 많이 들으셔야 합니다. 그리고 우선 하이햇과 스네어를 계속 반복 연습하세요. 일정하게 손이 움직이게 되면 발에 신경쓰세요. 손은 무아지경으로 쳐내고 베이스를 밟습니다. 이때 손과 발이 동시에 움직이지 않게 엇박으로 친다는 것을 항상 염두에 둬야합니다. 사실, 본인도 거짓말 안보태고 십만팔천육백팔십번 정도 좌절했었습니다. 그러나 지금은 로드포 400콤보 이상 내고 있습니다. 그래도 언젠가는 와자도 껌으로 깰 때가 있을 겁니다. 현재 본인은 익스리얼에 미러걸고 드럼하고 있답니다(히든은 안 겁니다. 외우기 싫어서).
P.S 드럼세컨은 6월 25일자로 가동된 상태입니다. 아참, 게임파워 카페에 FF공략 등을 차차 올릴 계획이니 많이 찾아주세요.

이번에도 등장한 소수정예 삭제부대 '가위질 파이브'

저번 달에 공고를 했지만 여전히 별 반응이 없네요. 선물따위에 혹하지 않는 게임파워의 독자분들, 정말 감동적입니다. 그래도 언젠가 제 맘에 쏙 드는 작품이 온다면 개인 소장품을 보내드립니다(질기죠?). 개인 소장품이라고 해서 3년간 사용한 칫솔을 준다거나 그저께 봉지에 모아뒀던 쓰레기들을 보내는 것은 아니니 안심하세요. 과연 누가 첫 선물의 스타트를 끊을까요? 기대되는 일이 아닐 수 없습니다.

이달의 가위질 파이브: 김해송, 불쌍한 놈, 정필수, 최성수, 김동욱

말도 많고 탈도 많은 「파이널 판타지」. 여기 무려 두 명의 편집인+1이 모여 대담을 펼친다!

알고 보면 더욱 심오하고 재미있는 FF의 세계

❖ 탄생. 그리고 지금까지의 경과

그 첫 번째, FF1(1987년 12월 18일 발매)

홍아저씨: 사실상 전혀 기념비적이지 않은 FF시리즈의 첫 작품의 탄생은 1987년에 이루어졌죠. 먼저 제작된 DQ를 본 따 만들었다는 평을 들을 정도로 단순하고 평범한 시스템과 내용을 지니고 있었던 게 기억에 남네요. 뭐, 1987년 발매가 되었지만 우리나라 유저들이 접하게 된 것은 거의 90년대 초반이니….

紳士임당: 그렇죠. 지금은 그 인기가 하늘을 찌르는 FF지만 1, 2 시절부터 광신도들을 거느린 게임은 아니었습니다. 일본에서조차요. 국내의 경우 1980년대까지 일본식 RPG자체에 관심을 갖는 게이머가 거의 없었기 땜에 DQ4와 FF3, 4가 나오고 히트를 치게 되자 그 이후인 1992, 1993년 정도에나 사람들이 이전 FF1, 2에 관심을 가졌기 때문이겠죠.

홍아저씨: 그래도 FF1에서는 FF3와 5의 잡(JOB), 잡체인지 시스템의 모태로 볼 수 있는 직업의 개념과 고급 직업으로의 수직적 클래스 체인지 개념이 도입되었고, DQ식의 프론트뷰 방식의 전투를 따라가지 않고 사이드뷰 전투화면을 사용하였다는 점, 이는 당시 큰 빛을 발하진 못하였지만 이후 개발되는 일본식 RPG에 어느 정도 영향을 미쳤다고 볼 수 있지 않을까요?

紳士임당: 음, 확실히 보기 좋은 떡이 먹기도 좋으니…, 패밀리에서 사이드뷰를 채용한 다른 RPG는 메탈맥스 밖에 기억나지 않는군요.

특색을 가지게 된 FF2(1988년 12월 17일 발매)

홍아저씨: 역시 기념비적이지 않은 FF2는 1의 발매 후 1년이 지난 1988년에 발매되었습니다. 1에서 정신을 조금 차린 것인지, 아니면 나름대로 머리를 쥐어 짜낸 것인지 모르겠지만 2에서는 FF만의 색을 약간 가지고 있었죠.

紳士임당: 색이라면… 야한 거 아닙니까?

홍아저씨: 머리 속에 도대체 뭐가 들어있는 거요, 당신! …뭐, 우선 DQ식의 사람들에게 문제를 듣고 문제를 해결한다는 단순무식한 자기중심적 스토리를 배제하고 게임을 통해 다양한 이야기가 흐르는 내용으로 바꾸어 이후 FF시리즈가 계속해서 추구하게 되는 '이야기의 RPG'의 기반을 닦게 된 겁니다. 그리고 초코보와 시드도 이때 처음 등장했고요.

紳士임당: 쳇, 단편적이긴 해도 DQ4의 경우는 용자들 개개인의 스토리가 연결되는 뛰어난 연출이 있었다구요.

홍아저씨: 지금 우리가 FF하고 DQ랑 싸움 붙이러 모인 겁니까? 어쨌든, 그 외에도 무기의 레벨개념을 도입하였고 플레이어를 아주 신명나게 해주는 'XX회 히트' 개념을 만들어 냈죠.

紳士임당: 맞아요. 그때의 타격감은 웬만한 액션게임 못지 않았죠. 시원시원해서 좋았어요. 일단 전작이 85만개 팔린 데 비해, FF2는 150만개나 팔린 걸 보면 스퀘어의 노력과 발전을 느낄 수 있는 게 아닐까요. 그리고 경험치의 존재를 없애고 숙련도를 부여했다든지 일반적인 틀을 깨버린 것도 칭찬해 줄만 하죠.

홍아저씨: 어쨌든 개인적으로 FF2는 이래저래 앞으로의 FF시리즈에 영향을 주게 되는 디딤돌이 되었다고 생각해요.

추억편 첫째장 XX회 히트

쉽게 말하자면 XX회 히트는 대전액션의 콤보를 연상하면 된다. 단, 약→중→강이나 중→강→필살기 같이 위력을 점차 상승시키는 콤보가 아니라 단순히 같은 공격을 연속적으로 하는 것이다(사실 파워의 모 기자와 모 필자들은 콤보의 시초는 FF시리즈가 아닐까 생각하고 있다). FF3를 예로 들면 각 직업과 무기에 따라 공격회수가 정해지게 된다.

1. 무기의 종류, 일반적으로 사용하기 어려워 보이는 무기나 무거운 무기일수록 적어지고 검이나 단검, 도 등의 사용하기 쉬운 무기일수록 높아진다.
2. 무도가나 공수가, 닌자같은 스피드 중시의 직업일수록 공격회수가 늘어나고 마도사 계열이나 바이킹, 풍수사 등의 특수직업일수록 공격회수가 줄어든다.
3. 해당되는 잡의 숙련도가 높아지고 레벨이 상승하면 공격회수가 늘어나게 되어 있다.

여기까지 본 독자는 아마 이런 질문을 할 것이다. '도대체 그래서 어쨌다고…' 라고. 어째서 이것이 중요한가는 사실 게임을 해봐야 아는 것이다. 예를 들어 공격회수가 20인 닌자가 이도류로 라그나로크와 엑스칼리버를 장비했다고 생각하자. 이럴 경우 이도류이기 때문에 공격회수가 40정도가 된다. 이 닌자로 적을 공격하면 닌자는 순식간에 라그나로크로 적을 난도질 한 후, 다시 엑스칼리버로 적을 난도질한다. 그와 동시에 메시지 윈도우 부분에 XX 히트라고 표시되며 공격이 끝나고 상대에겐 엄청난 수치의 데미지가 선사된다.
공격할 때 표시되는 무기도 종류마다 그래픽이 다르게 표시되었고, 무기로 내려치는 모습도 자세히 표현, 적이 베이는 판정도 히트 수만큼 표현, 게다가 압권이라고 할 수 있는 효과음! 무기에 따라 '사사사사사삭', '퍽퍽퍽퍽퍽', '직직직직', '타다닥, 타다닥' 등등. 그 상쾌함은 거의 말로 표현할 수 없는 것이었다. 그러나 불행히 FF4부터는 한 손으로 한 방씩만 히트시킬 수 있어 아무리 발악을 해도 이도류를 사용하는 엣지의 2히트가 고작이었다. FF5에서는 그나마 마구때리기(미다레우치)+이도류+트윈랜서를 이용하여 16회 공격까지 가능하지만, 고전 FF팬이라면 아마 XX회 히트의 쾌감을 절대 잊지 못할 것이다.

등장인물

홍인균

필명은 홍아저씨. 10여년에 걸쳐 FF시리즈를 해왔으며 누구보다 FF시리즈를 좋아하고 사랑해 왔다. 덤으로 FF관련 공략만 해도 4가지(FFT까지 포함)를 했으며 다른 스퀘어 게임도 수많이 해본, 나름대로의 FF 매니아이자 스퀘어 매니아이다. 현재 게임파워의 필자로 암약하고 있다. 본 기사와 별 관계는 없지만 WITH YOU의 노예미를 공략하기 위해 불철주야 노력중.

신상민

필명은 紳士임당. 최초로 손을 댄 RPG가 DQ인 관계로 FF에 그다지 목매달고 있지는 않다. FF1과 2는 손도 대본 적 없으며 FF3, 4는 3회 클리어, FF5는 2회 클리어, FF6는 2회 클리어, FF7은 날림으로 억지로 클리어, FF8은 플레이하다 멈춘 상태이다. 게임파워 기자로서 현재 애니메이션 코너에 귀양가있다. 스퀘어 딱지가 붙은 작품에 호감과 믿음을 지니고 있다가 「라이브 어 라이브」 이후의 작품부터 정을 서서히 떼어왔다.

방관자S

필명은 비밀. 여기서는 말 그대로 방관자. FF4부터 FF8까지 모두 재미있게 플레이한 인물이다. 본 기사에서는 엑스트라같은 존재이니 그에 대해 신경 써봤자 피곤해진다.

이쪽 세계에서는 너무나 유명하여 설명이 필요없는「파이널판타지」. 그 시리즈의 최신작이자 9번째 작품의 발매가 코앞으로 다가왔다. 사실, 현재 FF만큼 유명한 게임도 없으니(좋은 쪽으로든, 나쁜 쪽으로든) 거의 모든 독자들이 FF시리즈에 대해 한마디 정도는 할 수 있을 거라 생각된다. 하지만 FF시리즈를 모두 즐겨본 사람은 그다지 없으리라. 왜냐하면 과거의 팬들 중에서 차츰 색이 변해 가는 FF에 실망감을 안고 CD(또는 팩을…)를 내던져버린 사람이 꽤 존재하기 때문이다. FF에 관심을 가진 사람이라면 한 번 짚고 넘어갈 필요가 있는 현실. FF9의 발매일이 다가옴을 기념하여 여기에 흩뿌려 놓겠다. FF에 관심이 없는 사람일지라도 현 세태의 파악을 위한 좋은 약이 되리라 믿는다(사실은 싸움구경일지도).

제작사	게임파워
장르	FF관련 쌈질대담 프로젝트
마감일	6월 18일
원고료	미정

글: 紳士임당과 홍아저씨의 열혈콤비
우정출연: 방관자S

잡 시스템 확립, FF3(1990년 4월 27일 발매)

홍아저씨: FF가 DQ와 맞설 수 있는 계기를 만들어준 FF3는 FF2로부터 1년 후인 1990년에 발매되었어요. 이 게임 역시 인지도는 그리 높지 않았기 때문에 우리나라 게이머들에게 제대로 알려진 것은 4가 나올 때쯤인 91년이 아닌가 생각합니다만.

紳士임당: 음. 글쎄요. 연도 가지고 따지고 싶은 건 아니지만, 당시 RPG에 대한 관심이 높아지는 추세였고 완성도도 높았기 땜에 발매후 이내 추천도가 높았던 작품 아니었어요? …어쨌든 이 게임에서 가장 눈에 띄는 시스템은 역시 '잡체인지'라고 할 수 있겠죠.

홍아저씨: 으음. 미국식 TRPG에 기반을 둔 클래스라는 개념을 일본식의 잡으로 단어만 바꾸는데 그치지 않고 다수의 직업을 도입, 직업간의 수직, 수평적 관계, 직업별 특성 등을 면밀히 고려하여 그 당시까지 등장했던 그 어떤 RPG보다도 독특하고 탄탄한 직업의 개념을 창조해 낸 것이 바로 FF3잖아요. 직업의 숫자는 둘째치고 그 수직관계와 수평관계의 조화가 너무나 잘 이루어졌다는데 점수를 주고싶습니다. 당시까지의 RPG에 등장하는 직업이나 클래스체인지의 개념은 고정직에서 상위직으로 바뀌는 수직적 변화나 각종 직업간을 자유롭게 돌아다닐 수 있는 수평적 변화를 공존시키지 못하는 경우가 대부분이었는데 말이죠. 어쨌든 제가 보기에 FF3의 가장 큰 의미는 바로 이 잡체인지에 있다고 봅니다.

紳士임당: 하지만 잡에 따른 비중차이가 너무 컸어요. 마법사, 전사계열을 제외한 나머지는 너무나 허접이었죠. 게다가 잡체인지에 따라 캐퍼시티가 소비되니 대충대충 갈아치울 수도 없는 일 아니겠어요. 뭐, FF5에 이르러서는 그 점이 잘 보완되었지만서도.

추억편 둘째장

시리즈에 따라 달라져 가는 소환수

소환수가 처음으로 등장한 것은 FF3부터이다. 그 소환수 중 시리즈가 흘러도 게임의 초반부에 반드시 등장하여 속성을 이용한 공격으로 활용도가 높았던 3수(獸)가 있다. 다들 알고 있겠지만 그들의 이름은 바로 불의 이프리트, 얼음의 시바, 번개의 라무. 거의 고정적으로 출연하다시피 했지만 시리즈가 변하는데 그들이라고 변하지 않겠는가. 우선 시바양은 시리즈가 흘러갈수록 점점 노출도가 심해진다는 것을 알 수 있다. 처음 등장했을 때 이상한 누더기를 걸치고 나와 세간의 비웃음을 산 탓인지, FF8에 이르러서는 중요부분들만 가린 묘한 패션을 선보이고 있다. 그리고 혹시나 라무옹의 수염을 살펴본 사람이 있는가? 없다면 지금이라도 한 번 살펴보도록 하라. 그의 수염은 시리즈가 흘러갈수록 길어지다 결국 FF8에 이르러서는 아예 등장하지도 않는다. 혹자는 그 이유에 대해 라무가 늙어죽었기 때문에 그의 애완동물이 대신 등장한 것이라고 예상하고 있다. 혹시나 FF9에 라무가 등장한다면 그 혹자라는 사람을 혼내줄 테니 걱정하지 말 것.

ATB의 채용, FF4(1991년 7월 19일 발매)

홍아저씨: 슈퍼패미컴이라는 새로운 하드웨어를 통해 일본식 RPG의 새로운 가능성을 보여준 것이 바로 그 다음해인 1991년 발매된 FF4이죠. FF시리즈 2기(期)로 볼 수 있는 슈퍼패미컴 시대로 계속해서 발전을 이루게 되었습니다. 필드나 마을그래픽은 물론, 다른 RPG에서 등한시하던 전투와 마법연출에도 화려한 효과를 도입시킨 부분이야말로 그 당시까지의 지루하기만 한 전투를 재미있게 해주는데 큰 기여를 했다고 생각해요.

紳士임당: 예. 그리고 전투에 돌입했을 때 필드가 확대되면 깜짝깜짝 놀랐습니다. 슈퍼패미컴의 확대축소, 회전, 모자이크 기능을 묵혀두지 않고 적극적으로 활용했다는 것에 감탄할 뿐이죠. 하지만, 사실 그것보다 분위기를 북돋아준 사운드 쪽에 더욱더 점수를 주고 싶습니다. 오죽했으면 당시 BGM을 테이프에 녹음해서 들었겠습니까. …설마, 이거 불법복제에 속하는 건 아니겠죠?

홍아저씨: 하지만 FF4의 가장 큰 업적이라면 바로 '액티브 타임 배틀(ATB)'의 채택을 들 수 있을 겁니다. FF4 이전까지의 일본식 RPG에서 볼 수 있던 턴제의 주고받기식 전투는 플레이어를 지겹게 만드는데 아주 큰 공로를 했으며, 미국식 RPG에서 볼 수 있는 완전 리얼타임 전투는 초심자가 아예 전투를 포기하게 만든 데다, 캐릭터별 차이가 크지 않아 사실성이 떨어지는 면이 없잖아있었어요. 하지만 ATB 시스템은 전투중 계속해서 시간이 흐르지만 이 시간의 개념이라는 것이 아군뿐 아니라 적에게도 적용되죠. 리얼타임 전투처럼 가만히 있으면 죽을 수밖에 없는 겁니다. 하지만 초심자를 위해 메뉴 선택시에는 시간이 정지되도록 하거나 마법이나 공격중에는 시간이 흐르지 않도록 조절이 가능하게 만든 것도 칭찬할 만하죠. 이 ATB 시스템이야말로 리얼타임과 턴방식을 가장 적절히 절충한 시스템으로 결국 이후의 RPG에 많은 영향을 끼치게 되지요.

紳士임당: …말씀을 아주 길게 하는군요. 일단, 숨 좀… 돌리시죠. 근데 그것뿐만 아니라 캐릭터들이 간단한 액션을 취할 수 있어, 보다 감정적인 게임을 즐길 수 있었다는 것도 빼놓을 순 없죠. 시나리오 위주의 캐릭터 설정으로 FF3에서 부족했던 캐릭터성을 보충해 주었다고 할까요. 하지만 잡체인지의 개념을 아예 없애버리고 마법체계도 DQ처럼 레벨업하면서 저절로 습득하는 것으로 간략하게 변해서 약간 아쉽기도 했어요.

홍아저씨: 지금에 와서는 스퀘어가 에닉스를, 즉 FF가 DQ를 눌렀다고 해도 과언은 아닐 겁니다. 그 이유는 여러가지로 볼 수 있겠지만, 공백기간을 어떻게 사용했는가 또한 그 요인중 하나일지도 모르겠네요. DQ의 경우 거의 2년에 한번씩 타이틀을 내놓았고, 이번 것은 몇 년이 지난지도 모르겠지만… FF는 1년마다 꾸준히, 그것도 엄청나게 파워업을 한 작품들을 내놓으니 말이죠.

어빌리티의 조합, FF5(1992년 12월 6일 발매)

홍아저씨: 역시나 FF4가 발매된 지 1년만에 스퀘어는 후속작으로 FF5를 발매하게 되었죠. 잡체인지 시스템으로의 재변환, 그리고 어빌리티라는 개념의 도입. 대부분의 게이머들이 FF5를 최고의 FF시리즈라고 평가하는 이유가 바로 잡과 어빌리티의 완벽한 조화에 있는 것입니다.

紳士임당: 그렇죠. 가장 큰 특징이라고 한다면 FF3의 잡 시스템을 더욱 개량시킨 어빌리티의 습득이라고 할 수 있겠습니다. 그때까지의 RPG에서는 캐릭터의 레벨 외의 직업의 숙련도가 확실히 표현되지 않았지만, FF5에서는 잡별로 각각 경험치(AP에 해당)와 레벨을 부여하고 그 레벨이 오를 때 플레이어에게 주는 선물로 어빌리티를 도입했죠. 만약 이 어빌리티를 해당직업에서만 사용할 수 있었다면 FF5가 그렇게 큰 인기를 끌지 못했을 겁니다. 하지만 스퀘어는 각 어빌리티를 독자적으로 계속 활용할 수 있게, 그러니깐 전직하더라도 자신이 습득했던 어빌리티를 사용할 수 있도록 만들어 다양한 재미를 주었어요.

홍아저씨: 사실 직업을 바꾸어도 그 능력을 사용할 수 있는 것이 현실에선 당연한 것 아닙니까. 저 같은 경우, 군대에서 전산병이었던 사람이 노가다 한 번 한다고 워드실력이 어디 가겠습니까? 이 당연한 사실을 처음 자각한 것이 스퀘어였기 때문에 결국 지금의 FF시리즈가 있게 된 것이죠.

紳士임당: …그, 그런 식으로도 비유가 되는군요. 확실히 FF5는 흠잡을 곳이 없는 명작이었어요. 스토리도 감동적이었고 숨겨진 요소도 많았고 사운드, 그래픽, 시스템 등 어느 하나 뒤지는 것이 없어요. 만일 지금 플레이해도 요즘 작품보다 더 재미있게 할 수 있을 것 같아요. 직업의 수직적 변화를 없앤 대신 그 직업의 종류를 더욱 확대시킨 것도 마음에 듭니다만.

홍아저씨: 이렇게 자유로운 전직과 어빌리티 습득, 타직업에서의 어빌리티 응용을 통해 FF5는 한정된 범위에서나마 자유성을 게임에 불어넣었고, 이 좁은 범위 안에서의 자유성을 즐기는 엄청난 매니아들을 만들었죠. 게임을 막 시작하는 팬들까지 끌어들일 수 있었던 것은 물론이고요.

紳士임당: 시스템적인 것 외에도 향상된 그래픽이나 매니악한 요소의 도입. 그러니깐 매니아들이 그리도 좋아하는 신룡과 오메가, 돈 줍는 동굴… 등등 좋은 평가를 받은 요소가 많았죠. 하지만 아무래도 매니아들을 가장 열광시킨 것은 바로 이 '어빌리티 조합'이 아닐까 합니다. 59번이나 클리어한 누군가도 있을 정도이니깐요. 그리고 이때부터 FF의 엔딩이 불안해지죠.

영화적 표현의 시발점, FF6(1994년 4월 2일 발매)

홍아저씨: 결국 FF5를 기점으로 일본식 RPG의 대표주자는 DQ시리즈에서 FF시리즈로 옮겨오게 되었고, 2년 후 1994년에 스퀘어는 닌텐도 게임기의 마지막 FF인 6를 내놓았습니다.

紳士임당: 역시 제작기간이 약간 길었던 만큼 FF6의 그래픽과 사운드는 이게 정말 슈퍼패미컴의 그래픽과 사운드인가 하는 찬사를 들을 정도로 뛰어났어요. 특히 방대한 수의 캐릭터, 따로 정해지지 않은 주인공, 마지막으로 각 캐릭터의 개성을 대변하는 테마송 등. 정말 연출과 개성이 훌륭한 게임이구요. 반면 이전까지 원색의 밝고 명랑해 보이는 분위기가 사라지고 칙칙한 색감으로 어두운 분위기를 표현했었죠. 그러나 어두웠던 만큼 간간이 보여주는 석양이나 틈 사이로 새어 들어오는 빛의 효과는 정말 환상이었습니다.

홍아저씨: 또, 새롭게 도입된 마석 시스템은 조금 전 설명한 전투의 자유성에도 큰 발전을 주었죠. 하지만 FF6의 의미는 더욱 화려해진 그래픽도, 자유성이 좀더 추가된 마석 시스템도 아닙니다. 가장 큰 의미는 스퀘어가 드디어 FF시리즈의 방향을 영화같은 게임으로 바꾸게 되었다는 것이죠. 사실 여기서부터 많은 반동분자들을 만들게 되지만 저는 전혀 이것을 나쁘게 보지 않습니다.

紳士임당: 저는 이 게임의 스토리는 정말 감동적으로 재미있게 즐겼지만 전투에서는 그다지 만족하지 못했어요. 물론 맷슈의 격투게임 패러디나 「사무라이 쇼다운」의 한조와 갈포드의 애견 파피를 본뜬 듯한 섀도우와 인터셉터, 그리고 카이엔의 기술명을 자신이 지을 수 있던 점 등은 상당한 매력이었지만요. 전투에서는 적과 싸운다는 생각보다는 캐릭터 각각의 개성 쪽에 더욱 관심이 가더군요. 하지만 마석 시스템은… 최소한 저에게만큼은 별 흥미를 주지 못했습니다. 소환수의 존재감이 약화된 것도 별로 마음에 들지 않았고요.

홍아저씨: 중요한 것은 스퀘어는 FF6에서부터 영화적 게임을 만들기 위해 사운드와 그래픽의 향상쪽에 크게 신경을 쓰기 시작하였고, 여러가지 연출을 통해 그때까지의 RPG가 시나리오를 텍스트 나열로 처리하지 않고 화면과 음악을 통해 느낄 수 있도록 해주었습니다. 감동을 단순히 글로 전달하는 게 아니라 눈과 귀, 그리고 마음으로 느낄 수 있게 해준 것이죠.

어쨌든 내가 생각하는 FF6의 의의는 마석 시스템이 아니라 바로 이 영화와 같은 게임으로의 전환에 있습니다. 이 전환이야말로 현재 FF시리즈가 대중적인 인기를 얻는 원동력이 되었다고 생각합니다.

紳士임당: 그러나 제 주위의 몇몇 사람들은 차마 이 게임에 손댈 수 없었다더군요. 그들은 스토리를 즐기는 사람이 아니라 게임을 추구하는 사람들이었거든요. 사실 저 자신도 발매되고 한참 지난 후에야 게임을 플레이했습니다. 해보면 확실히 재미는 보장되지만 분위기가 너무 변해버려서 익숙해질 때까지 약간 참을성이 필요한 작품인 것 같아요.

폴리곤 캐릭터와 동영상, FF7(1997년 1월 31일 발매)

홍아저씨: 그리고 3년 후인 1997년 스퀘어는 플랫폼을 소니의 플레이스테이션으로 바꾸어 FF7을 발표하게 됩니다. 캐릭터의 전투능력에 관련된 마테리아 시스템에 대해서도 역시 언급하지 않아도 될 듯합니다. 이 시스템 역시 전투의 자율성에 있어서는 FF6의 마석 시스템과 그 표현방법만 다를 뿐 마찬가지이기 때문이죠.

紳士임당: 그렇다면 FF7이 갖는 의의는 무엇이라고 생각합니까? 도트 덩어리가 폴리곤 덩어리로 변했다는 것입니까? 맘에 들지 않아요.

홍아저씨: 그 의의는 바로 차세대 RPG의 방향을 제시하였다는 것이 아닐까요. FF7의 그래픽과 연출에 대해서는 다들 잘 알고 있겠죠. 이는 미국이든 일본이든 그 당시까지의 RPG에서 볼 수 없었던 것입니다. 사실 차세대 게임기인 플레이스테이션과 새턴이 등장한 이후 2년 동안 나왔던 RPG는 나름대로 그래픽이나 용량면에서 발전을 하였지만 그것은 단지 플랫폼이 발전해서였지 게임 자체가 크게 발전한 것은 아니었어요. 대부분이 2D기반에 구세대적 연출을 통해 시나리오를 설명하려 했죠.

紳士임당: 후우, 그 사실만큼은 인정합니다. 그전부터 폴리곤을 사용한 RPG가 있었지만 오히려 위화감만을 주었고, 동영상이 있긴 했지만 말 그대로 움직이는 그림이었을 뿐이었죠. 그에 비해 FF7은 차세대기인 플스의 기능, 방대한 내용, 화려하고도 뛰어난 연출의 동영상, 3D캐릭터의 표현 등 장점을 하나로 모아 FF만의 구성을 만들어 냈죠. 단순히 고정된 2D캐릭터가 오락가락하며 몇 가지 정해진 행동을 하며 대화하는 FF6의 이벤트 연출에서 폴리곤 캐릭터를 이용하여 자유롭게 움직이며 뛰고 달리고 울부짖고 분노하며 대화하는 역동적인 이벤트 장면을 만들어 낸 것은 부정할 수 없는 사실입니다. 거기다 차세대기이기에 가능한 동영상, 그리고 스퀘어의 사운드를 조화한 그야말로 영화같은 게임을 만들어 낸 것이라고 볼 수 있습니다.

홍아저씨: FF7 이후의 게임들이 충격을 받고 여러가지 시도를 하게 되는 것을 보면 FF7의 존재는 분명 차세대 게임에 있어서 큰 전환점이라고 볼 수 있죠. 차세대 게임들이 플랫폼만을 믿고 그저 그전보다 뛰어난 게임을 만들었다면, 스퀘어는 FF7을 통해 하드웨어를 120% 활용, 아니 오히려 뛰어넘으려는 그런 시도를 하였고, 그 시도가 성공한 것입니다. 뭐, 아무리 제가 떠들어대도 플스의 FF를 싫어하는, 소위 FF매니아들에게는 씨도 안먹힐테니 FF7의 이야기는 이 정도로 끝내죠.

紳士임당: 잡담이긴 하지만, 저 같은 경우엔 말이죠, FF시리즈의 홀수는 잡 시스템 중시형태, 짝수는 시나리오 중시형태이며 이것이 FF의 전통이리라 나름대로 생각하고 있었는데 FF7에서 그 예상이 완전 뒤집혀버려서 조금 아쉬웠어요.

캐릭터의 감정이입 극대화와 탁월한 연출, FF8(1999년 2월 11일 발매)

홍아저씨: 그리고 2년 후, 그러니까 내가 부대에서 열심히 뺑이… 아니 워드치고 있을 당시, 시리즈의 최신작인 FF8이 등장하게 됩니다. 우선 GF시스템 역시 언급하지 않겠습니다. FF8의 진정한 의의에서 시스템의 비중은 별로 중요하지 않기 때문이죠.

紳士임당: 그렇다면 FF8의 의미는 영화와 같은 게임연출을 완성시켰다는 것이라는 말을 하려는 겁니까? 흐음. 완전한 완성은 아니고 FF7에서 불가능했던 몇 가지 점들을 완전히 보강하여 그들이 추구하였던 영화와 같은 연출을 이뤘다고 말하고 싶은 거군요….

홍아저씨: 바로 그겁니다. 가장 큰 변환점을 보면 FF7에서의 통나무 폴리곤캐릭터가 8등신의 미끈한 캐릭터로 태어남으로써 보다 사실적인 이벤트 연출이 가능했다는 점입니다. 더 이상의 팔뚝괴물은 존재하지 않게 된 것입니다. 그 외에도 주인공과 메인 캐릭터들 위주의 이벤트가 게임 전체의 이벤트 연출로 바뀐 것을 들 수 있을 겁니다. FF6, 7에서의 이벤트연출이 주인공과 메인 캐릭터 위주의 연출이었다면 FF8에서의 연출은 게임 전체세계의 연출이라는 겁니다. 세상 모든 사람들의 표현이 보다 자유로와 졌고 돌발적인 행동도 할 수 있습니다. 동영상의 퀄리티도 이로 말할 수 없이 뛰어나게 발전했지만 그건 시대의 흐름에 맞춘 것이라 할 수 있는 것이니, FF8만의 장점이라면 동영상과 폴리곤의 동시 연출입니다.

紳士임당: 일단 발전 자체는 말로 설명할 수 없는 것이고, FF8의 또 다른 특징을 든다면 스토리의 방향변화라 할 수 있습니다. 사실 스토리 및 분위기의 방향변화 역시, FF6에서부터 시작된 것이지만 8에서 절정에 이루었다고 볼 수 있겠죠. 이 점은 많은 FF매니아들의 표적이 되고 있는 부분인데, 이는 잠시 후에 이야기하도록 하죠.

FF의 변화와 그에 따른 반응

FF7, 8 크게는 FF6에서부터 FF시리즈는 우리나라뿐 아니라 일본에서도 대다수 FF매니아들의 질타를 받아오고 있다. 그들의 말에 따르면 시스템의 발전은 뒷전에 두고 그래픽과 연출에만 신경을 쓴 점, 그리고 대중화를 한답시고 시나리오를 유치찬란하게 한 점, FF의 분위기를 완전히 변화시킨 점, 이런 점 때문에 FF7, 8은 '쓰레기'니 '진정한 FF가 아니다' 등의 평가를 얻고 있다. 그러나 이들의 푸념과는 상관없이 FF지지자들은 더욱 늘어나고 있으며, 그에 따라 판매량도 증가일로에 있다. 그럼 마지막으로 FF의 이전 작품과 최근 작품에 대한 서로간의 견해에 대해 간단하게 한번 생각해 보겠다.

특별대담

UNCLE HONG · GENTLEMAN IMDANG · SPECTOR S

※본 대담은 홍아저씨, 紳士임당, 방관자S 등 3인으로 구성되어 있습니다. 약간 심각한 내용이기도 하고 쌈질의 냄새를 풍기고 있다고 경찰에 신고하는 일은 없도록 합시다.

홍아저씨: 많은 FF매니아들이 FF시리즈는 점점 그 색을 잃어가고 상업적인 화려한 게임, 헐리우드 영화 같은 게임이 되어간다고 말합니다.

紳士임당: 너무나 대중적으로 돌아섰기 때문에 이전의 FF매니아들의 미움을 받는 것이 당연하죠. 근데 매니아라고 한다면 어느 한 분야에 열광하는 자를 말하는데 후반부 FF에 실망한 자는 이제 더 이상 FF매니아라고 할 수는 없습니다. 특히 게임을 하는 사람들은 매니아란 단어를 무슨 작위처럼 여기고 있지요. 열정적으로 달아오르지 않고 지식만 많이 가지고 있다고 매니아인 것은 아닙니다. 매니아라는 소리를 듣고싶어서 억지로 게임을 클리어한다거나 진정한 FF매니아이기 때문에 이런 FF는 하지 않는다는 것은 슬슬 FF에서 손을 떼어낼 때가 되었다는 얘기겠죠. 뭐, 「랑그릿사」를 예로 들어보겠습니다. 랑그릿사가 완결된 후 캐리어소프트와 우루시하라가 빠져나간 상태에서 메사이어는 독자적으로 「랑그릿사 밀레니엄」을 발매했습니다. 이건 당연히 랑그릿사라고 보기 힘듭니다. 누구라도 그렇게 얘기하는 납득할 수 있는 사실이죠. 그러나 FF는 다릅니다. 제작진의 변화가 없음에도 불구하고 타겟을 바꾸었다는 것은 그들 나름대로의 생각이 있다는 것이라고 볼 수 있습니다.

방관자S: 그건 그렇지만요, 매니아들은 그것을 이해하지 못하는 것 같아요.

홍아저씨: 게임이 매니아를 위한 것입니까!? FF가 매니아를 위한 게임입니까!? 절대로 아닙니다. 결국 게임이란 사람에게 즐거움을 주는 게 목적 아닐까요? 그렇다면 소수보다는 다수를 즐겁게 하고 감동을 주는 것이 진정한 목적일 것이고, 제작자 역시 몇몇 매니아들의 지지를 받는 것보다는 많은 사람들에게 지지 받기를 원할 겁니다!!!

紳士임당: 그런데 유일한 문제는 자신들을 지지해준 극성파를 거의 무시하고 새로운 유저를 노렸다는 것이겠죠. 그렇지 않습니까? 방관자S씨!

방관자S: …FF8도 재미있게 즐긴 입장에서 무슨 말을 하겠습니까?

홍아저씨: 이거 봐요, 방관자S씨도 이런 생각을 가지고 있지 않습니까, 대중적인 FF가 싫다면 FF를 하지 않으면 되는 거죠, 매니악한 게임은 얼마든지 있으니 매니악한 게임을 찾으면 되는 거 아닙니까? 결국 FF를 하는 사람들은 우리들이지만 FF를 만든 사람들은 제작자죠. 그들의 의도는 적어도 6에서부터 영화와 같은 연출, 개인적인 스토리, 대중적인 스토리로 바뀌었기 때문에 그들의 FF는 그때 변한 겁니다. FF를 만드는 그들이 마음을 그렇게 바꾸었는데 어떻게 다른 사람들이 이 게임은 FF의 탈을 쓴 쓰레기니 상업용 게임이니 하는 말을 할 수 있을까요?

紳士임당: 나야 뭐 FF골수팬이 아니라 그저 즐기는 사람이라 그렇다 쳐도, FF매니아라고 칭해오던 사람들은 이전부터 FF를 해오고 FF와 스퀘어를 너무나 신뢰했던 사람들입니다. 그리고 국내의 경우 대다수의 게이머들은 FF시리즈로 먼저 RPG를 접한 사람이 많을 것이고요, 당연히 자신이 가장 처음 플레이한 RPG가 특히 기억에 남고 애착이 가기 마련이죠. 사실 FF3부터 FF시리즈는 게임에서 가장 중요한 '재미'라는 것을 느낄 수 있었습니다. 이는 당시의 제작이념이었기 때문이죠. FF3 발매당시 프로듀서인 사카구치씨는 이런 발언을 했었죠. "억지로 대중적인 게임을 만들지는 않는다. 그렇다고 매니악하게 RPG라는 장르에 너무 얽매이는 것은 반대한다. 그저 우리가 직접 플레이해도 납득할만한, 재미있게 즐길 수 있는 게임을 만드는 것뿐이다." 그랬던 콧수염 아저씨가 지금은 그 길을 약간 바꾼 것이죠.

방관자S: 게임의 평가는 정당해야 된다고 생각합니다. 전작보다 못 만들었다고 후속작이 쓰레기가 될 필요는 없습니다. 절대평가라는 말이죠.

홍아저씨: 절대평가, 그거 참 중요한 말이죠. 게다가 전 절대 후속작이 전작보다 못 만들어졌다고는 생각하지 않습니다. 사카구치씨가 그런 말을 한 건 10년 전이고, 지금은 마음이 다르겠죠. 10년이면 강산이 변한다는데 그 아저씨 마음이 바뀌었다고 뭐라고 할 수는 없는 거죠. 시리즈의 발전이 없다는 점에 대해 이런 생각을 할 수 있지 않을까요? 어차피 FF의 여러가지 시스템들은 전투의 자율성을 위한 것이고, 적어도 전투의 자율성은 계속해서 보장되고 있기 때문에 시스템이 퇴화한다고는 볼 수 없는 거죠.

紳士임당: 시스템의 문제라기보다 전투의 밸런스 붕괴와 스토리의 부각이 문제죠. 이건 차라리 어드벤처라고 비웃는 사람이 생길 정도로요.

방관자S: 하지만 아무리 비난을 받았다고 해도, 시리즈 중 가장 많이 팔린 것도 8이고, PS게임 중 가장 많이 팔린 것도 8이니 그걸로 된 거 아닌가요…? 굳이 전작들을 들먹이며 매니아 우월의식에 사로잡힐 필요는 없다고 봅니다. 어차피 스토리가 이어지는 것도 아닌데… 비교할 필요는 없지 않나요?

홍아저씨: 방관자S씨가 제대로 된 발언을 많이 하는군요. 뭐, 팬들이 아주 싫어하는 시나리오 쪽도 그렇죠. 일부 게이머들은 FF7, 8의 내용이 너무나 대중적이고 자극적이기만 하고, 유치찬란하다고까지 하는데, 저는 솔직히 8의 스토리가 가장 마음에 듭니다. FF7과 8, 모두 클라우드와 스콜이라는 주인공 캐릭터의 내면세계를 그리고 있죠. 그들은 세계를 구하는 용사도 아니고 왕자도 아닌 평범한, 물론 능력은 일반인이 아니지만 고뇌하거나 행동하는 것들은 일반인과 다름이 없는 인물이죠. 용사가 악을 없애고 세상을 구한다는 정의론에 사로잡힌 뻔한 내용, 이것이 바로 FF의 초기작들이 보여주었던 내용이었고, 이것은 DQ에서부터 이어져 온 것입니다. 영웅이 되길 원하세요? 아니면 고뇌하는 인간이 되길 원하세요?

紳士임당: 저는 FF를 비방하고 싶지는 않습니다만, 억지로 미화시킬 필요도 없다고 생각합니다. FF를 재미있게 즐긴 사람은 재미있게 즐긴 것이지만 반대파가 왜 그런 입장이 되었는지 그 이유도 한번 생각해보죠. 그런데 이전 FF의 스토리가 뻔한 내용이었다는 것에는 약간 거부감이 드는데요, 이전 FF에서 감동을 받지 못했다는 것은 개인의 차이죠. 어쨌든 FF는 그 사람들에게 단순한 게임이 아닙니다. 자신의 게임인생을 즐거웠다고 느끼게 해주었던 게임의 추억이 담겨있는 것입니다. 그 추억이 점점 변모해가는 것을 원하지 않기 때문에 그들은 계속해서 비난을 하는 겁니다. FF의 전체적인 분위기가 이질감이 느껴질 정도로 달라져 버린 것을 아쉬워하는 거죠.

방관자S: 이제는 패러다임의 전환이 필요할 때라고 생각됩니다. 언제까지나 고정된 틀에 얽매여 있어서는 큰 인물이 될 수 없습니다.

홍아저씨: 뭐, 사람들마다 다들 관점이 다르니 방관자S씨 말대로 넓은 시야를 가지고 게임을 평가해야겠다는 생각이 드는군요. 어쨌든 다시 고전틱하게 변할 것 같은 9에 큰 기대를 걸어보죠.

紳士임당: FF9를 별로 기대하지 않는다는 사람도 꽤 있습니다. 하지만 게임이 나오면 모두들 한 번 플레이하게 되겠죠. 이제 아마노 요시타카도 돌아오고…, 캐릭터들도 다시 귀여워졌고, 판타지풍의 배경도 괜찮은 것 같아요. 이건 제 생각인데 FF7, 8은 사카구치가 기존의 FF팬에게 잠시 욕을 먹는 한이 있더라도 새로운 팬을 FF로 끌어들인 것 같아요. 그리고 새로운 게이머들이 RPG에 대한 흥미를 약간이나마 느꼈을 때 예전의 팬과 함께 만족시키려는 거죠. 이는 좋게 말해서 시장확대를 위한 수단이었다고 할 수 있을지도 모르겠네요. 어쨌든 FF9는 원점회귀입니다.

서로의 개인차를 존중해야

FF를 플레이해야할 것인가, 말아야할 것인가? 이건 누군가가 판단을 내리고 뒤따라갈 수 있는 문제가 아니다. 사실 후속작에 대한 플레이 여부의 문제는 비단 FF에 국한된 것은 아니다. 단지 FF가 너무나 유명하고 대중적인 게임이기에 여러 의견이 확연히 일어나는 것이다. 자신이 좋아하는 게임의 후속작이 자신의 마음에 들지 않는다고 그 게임, 나아가 이를 플레이하는 사람을 비방할 필요는 없다. 반대의 경우도 마찬가지이다. 각자의 관점이 서로 다른 상태에서 자기주장만 하면 결국 편협하고 시야가 좁은 게이머가 될 뿐이다. FF는 단지 즐기기 위한 게임이지 논쟁시뮬레이션용 소프트가 아니라는 것을 알아주길 바란다. 이 기사는 FF가 시리즈 편수를 늘려감에 따라, 계속해서 논쟁의 씨앗으로 부각되는 사태에 대해 냉정하게 생각해 보자는 뜻에서 기획한 것이다. 이제 곧 FF9가 발매될 것이지만 다시 찬반양론이 일어날 지도 모른다. 좋다, 나쁘다 끼리끼리 떠들어대며 싸울 시간에 차라리 스퀘어에 편지나 E-MAIL로 의견을 보내는 것이 어떨지? 역시 대스타에게는 찬반파가 갈리는 것인가 보다.

게임 제작사 뒷조사

진흙속의 진주

이번 달 뒷조사를 당하게 될 제작사는 '~의 아뜨리에' 시리즈로 유명한 거스트(GUST)이다. 항상 색다른 장르를 시도하려는 의도가 돋보이는 게임 제작사 거스트 그들은 어떠한 활동을 보여주고 있으며 어떤 게임들을 만들어내었는지 알아보기로 하자.

게임 이름은 어디서 들어본 듯하지만 정작 제작사의 이름은 모르는 게임들이 존재한다. 이런 게임들을 제작하고 있는 제작사들의 특징이라면 자신들의 독특한 설정을 고수해나가며 자기 스타일을 보여주는 게임들을 만들고 있다는 것이다. 이번 달에는 듣기 좋은 소리론 '매니아성이 짙은 게임메이커', 나쁘게는 '죽어도 대작을 만들지 못하는 메이커' 라는 평가를 받고 있는 게임의 제작사 거스트를 알아보기로 한다.

거스트(gust)는…

회사연혁

1993년 10월	주식회사 거스트 설립
1993년 11월	처녀작 「알레스왕의 이야기」을 PC용으로 이식할 것을 발표.
1994년 3월	PC9801판 「알레스왕의 이야기」를 발매.
1995년 4월	소니의 소프트 개발 메이커로 참여.
1994년 10월	플레이스테이션 소프트인 「팔카타」제작 발표.
1995년 6월	플레이스테이션용 소프트 「팔카타」발매.
1996년 2월	플레이스테이션용 소프트 「웰 컴 하우스」발매.
1996년 6월	플레이스테이션용 소프트 「메일 플러너」발매.
1996년 12월	플레이스테이션용 소프트 「웰컴 하우스 2」발매.
1997년 5월	플레이스테이션용 소프트 「마리의 아뜨리에」발매.
1997년 8월	플레이스테이션용 「회룡의 아들」발매.
1998년 1월	「마리의 아뜨리에」가 CESA대상 '97에서 노미네이트.
1998년 3월	거스트 98신작발표회 실행.
1998년 3월	주식회사 강담사와 공동 제작한 「BOYS BE… -2nd Season」을 발매.
1998년 5월	플레이스테이션용 소프트 「마리의 아뜨리에 플러스」를 발매.
1998년 12월	플레이스테이션용 소프트 「에리의 아뜨리에」를 발매.

회사명칭
주식회사 거스트

설립
1993년 10월 1일

자본금
3,300만엔

사업내용
어뮤즈먼트 소프트웨어 기획, 개발, 제작, 판매를 맡고 있음

거스트는 'Gust of Wind(거스트 오브 윈드 : 돌풍을 만들어내는 주문)' 의 축약어로 '게임세계에 새바람을 일으키겠다' 는 의미를 함축하고 있다. 이름에 얽힌 재미있는 해프닝으론 일본의 한 레스토랑인 '스카이 락(Lark)' 이 'Gest' 라고 이름을 바꾸자 소프트 메이커 거스트로 레스토랑 아르바이트 모집에 대한 문의전화가 오기도 했다고 한다.

거스트의 대표작「마리의 아뜨리에」라는 명칭은 게임타이틀 같지 않아 잘부르크의 연금술사라는 부제를 붙였다는 일화도 있다. 마리의 아뜨리에는 CESA대상에서 노미네이트를 기록하는 등의 활약을 보였다.

거스트의 작품들

거스트의 이름을 대표할만한 작품은 역시 '~의 아뜨리에' 라고 할 수 있다. 그러나 다른 작품들 역시 높은 수준의 완성도를 보여주고 있다.

한가지 눈에 띄는 점이라면 대표작의 대부분이 조합과 관련되어 있다는 것이다(물론 전부 그렇다는 것은 아님). 거스트 제작팀은 정말 조합의 매력에 푹 빠져있는 것일까? 아래 열거되는 게임들은 거스트를 대표할 만한 작품이라고 할 수 있다.

● 마리의 아뜨리에 (マリーのアトリエ -ザールブルグの錬金術士-)

제작사	거스트
장르	육성RPG
발매일	1997년 5월 23일
발매가	5800엔

육성 시뮬이 기본이지만, 미니게임, 어드벤처, RPG의 요소가 복합적으로 믹스되어 있다. 게임의 목적은 아이템을 이용해 금을 만드는 게임으로, 수집이라는 재미를 충분히 만끽할 수 있다. 중세의 분위기 연출에 충분한 캐릭터 디자인 또한 게임의 매력이라고 할 수 있다. 아이템이나 이벤트가 매우 풍부하며, 참신한 아이디어가 돋보인 게임. 재미있는 사실은 마리의 아뜨리에가 발매한 시기가 「악마성 드라큐라 -월하의 야상곡-」의 발매시기와 비슷했는데 첫주 판매량에서 「악마성 드라큐라」를 월등히 앞서 10만장 이상이나 팔려나기도 했다. 이 일을 계기로 거스트는 메이저급 수준의 제작사로 발돋움할 수 있었으며 본 게임의 제작사가 B급 타이틀제작 전문이라는 헛소문을 말끔하게 해소할 수 있었던 계기가 되었다.

▲ 도감을 꽉 채우는 것도 게임의 재미 중 하나라고 할 수 있다

● 검은 눈동자의 노아 (黒い瞳のノア-Cielgril Fantasm-)

장르 : RPG

발매일 : 1999년 7월 1일

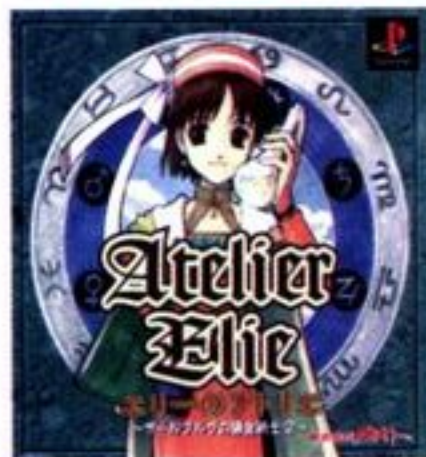
발매가 : 5,800엔

아뜨리에 시리즈의「아이템 조합과 수집」에서「몬스터 조합과 수집」으로 테마를 바꾼 게임. 귀여운 몬스터와 노아라는 미소녀 캐릭터, 여전히 거스트다운 소박함을 이미지로 내세웠다. 최종 보스를 쓰러트리고도 자잘한 서브 스토리가 계속 이어지는 시스템의 채용으로 클리어 데이터를 다음번 플레이에서 써먹을 수 있다는 점은 아뜨리에 시리즈와의 커다란 차이지만 텍스트에 풀보이스를 채택하지 않았으며 일부에서는 아뜨리에 시리즈와 다를 바 없다며 비난을 받기도 했다. 한정된 맵에서도 충분한 자유도를 느낄 수 있었으며 자잘한 이벤트가 상당히 많이 존재해 부족한 점을 보완하고 있다. 정리를 해보면 아뜨리에 시리즈에 비하면 커다란 성공은 거두지 못한 편. 하지만 일부 매니아층에서는 엄청난 지지를 받기도 한 작품이다.

▲ 맵은 한정되어있지만 그 안에서 높은 자유도를 만끽할 수 있다

▶ 주인공 노아

● 에리의 아뜨리에 (エリーのアトリエ -ザールブルグの錬金術士2-)

장르	육성 RPG
발매일	1998년 12월 17일
발매가	5,800엔

마리의 아뜨리에가 호평을 받아 '에리의 아뜨리에'가 탄생했다. '에리의 아뜨리에'가 단순한 시리즈물이라고 생각할 수 없는 이유가 있는데 그것은 작품 구석구석에서 발전했다는 느낌을 받을 수 있기 때문이다. 마리의 아뜨리에에서 가장 호평 받았던 시스템인 '아이템 조합 시스템'을 더욱 강화, 브렌드 조합과 오리지날 조합의 2가지 조합법을 첨가하였다. 또 그밖에 아이템의 품질과 효력을 패러미터로 볼 수 있도록 하는 자잘하지만 큰 변화를 보이며 이 작품 역시 호평을 받는다.

● 로빈 로이드의 모험 (ロビンーロイドの冒険)

장르 : 어드벤처 액션

발매일 2000년 1월 6일

발매가 : 5,800엔

고전적인 음악의 오프닝이 아주 멋진 게임. 게임은 액션성이 강한 어드벤처로 작품성이나 게임성으로 보자면 「크로스탐정 이야기」와 「진구지 사부로」에는 못 미칠지 몰라도 가벼워 보이는 캐릭터와 비교적 낮은 난이도로 일반 유저도 쉽게 접근할 수 있도록 한 것이 장점으로 평가받고 있다. 풀 폴리곤인 것은 좋은데 자유로운 시점변경이 불가능하다는 것과, 그래픽의 퀄리티가 떨어진다는 것이 단점으로 평가되고 있다. 거스트라는 제작사답게 새로운 게임 장르를 만들려는 의도가 엿보이는 작품이다.

마치며

거스트(GUST)와 같은 제작사는 일본에 상당수 존재하고 있다. 그런 그들은 B급 수준밖에 되지 않을 것이라는 오해를 받으며 게임을 제작해 나가고 있다. 이런 잘못된 사고 방식이 바로 게임 발전에 지장을 초래하게 된다고 생각된다. 거스트와 같은 게임 제작사의 특징이라면 바로 자기들만의 제작 스타일을 고수한다는 것에 있다. 설령 그것이 졸작으로 평가될 지라도 거스트의 색깔을 가지고 있다면 그 작품은 성공했다고 해도 과언은 아닐 것이다. '~의 아뜨리에' 와 같은 게임을 만들어 성공할 수 있었던 것도 역시 그런 그들의 개성 때문이 아닌가 한다.

여름 특집 만화

뜨거운 여름

게다가 편집부 마감은 하루 전

엉망진창 원안: 紳士임당
제대로 된 작화: 차주연

남극의 펭귄을 태워 죽인다는
새천년 첫 여름입니다.

뜨거운 여름이라 그런지 연인들의 모습도
뜨거워지네요.

근데,
모처럼의
데이트가
왜 이리
썰렁한 거야?

더 이상
참을 수가
없어.

오호호,
이제야
발동
걸렸구나?

어머
키스까지?
좋한다 좋해!

돈 같아, 얼굴에 파리가…, 내 신발 멋지지 등은 썰렁하니까 넣지 마세요.

※대화창에 직접 말을 넣으세요. 무슨 말을 넣어야 재밌을까요?!

그러나 여름에는 뇌염, 장티푸스,
콜레라, 빈혈, 일사병 등 여러 병에
주의해야죠.

살려줘!
나 맥주병이야.

혹시나 병 때문에
사람이 쓰러진다
면….

여보, 큰일났어요.
우리애가 쓰러졌어요.

뭐야!

쓰러진 걸 알면서
아무 것도
안 했단 말야?

죄송해요. 하지만 어쩔 수 없었어요.

뚜둥—!

오옷!
정말로
쓰러져있다.

쓰러지면
찍기를
쓰라고
그렇게
일렀건만….

쯧쯧….

내가 왜 당신들 아들이
되어야 하는 거지?

커맨드는 ↑+P

그래서 어쩔 수
없었다고
말했는데.

휴….

우워우워

커맨드는 ／K

※실제 버파에서는 백이 있든 말든 상관없다.

하지만 여기 여름의 심술에 굴하지 않는 자들이 있죠.

마감

야!
에어콘 온도
몇이야?

안녕하세요.
곰도이는 오늘도
계속해서 달립니다.

영하
27도
인데요….

알면
온도 좀
줄이지?

물론
알지만
끌 수가 없어요.
무리라구요.
이래선.

말로
할 때
손으로
해라.

아냐, 겜파와
편집인들이
이 정도에
굴하면
안 되지.

모두들 마사루 춤을 추면 괜찮아질 거야

※근데 왜 방진이 있는 건가…?

※모른 척 紳士임당으로 변신!! 작가의 순발력이 돋보이는 장면

우리 그거 처음이거든요.
살살 부탁해요.

두 번
하는 놈도
있냐!!

귀여운 척
하지마.

뭐하세요?

방진이군.
어서 와

예?

내일이
마감인데
원고가
모자라요?

아, 난 넷파워에
볼일이….

대신 사쿠라
피규어
줄 테니
….

가지로
맞고
글쓸 테냐?

나참, 살다보니 만화원안을 짜야할 때도 있구나…. 이번엔 여름철 마감의 비애를 한 번 요상하게 다루어 보았다. 그러나 문제는 다음달이다. …누구에게 떠넘길까나?

마감 때 원고는 쓰지 않고 쓸데없는 궁리만 하는 紳士임당. 그가 짤릴 날도 얼마 남지 않았다?

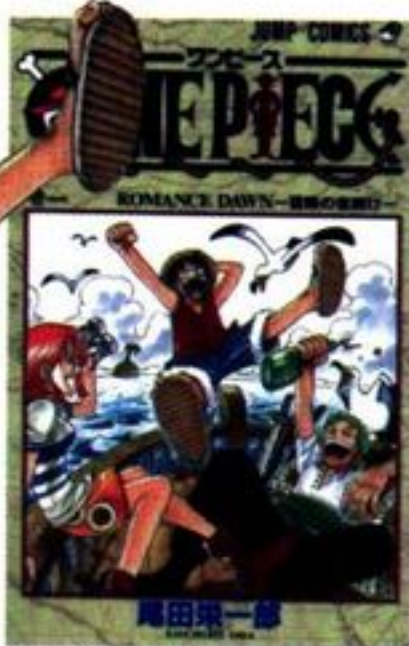
※넷파워팀은 게임파워 바로 옆에 위치하고 있음.

※편집부에 이렇게 깨끗한 자리가 있던가?

호평도 혹평도 없었건만 뚝심으로 계속되는 애니게임.
그 두 번째 막을 여는 작품은, 읽는 이의 혼을 불태우는
위대한 모험 이야기 [원피스]. 해적을 동경하던 평범한
항구마을의 소년이 세계를 제패하는 해적왕이 되어 가는
이야기 속으로 우리가 어떻게 뛰어들 수 있을지,
또 한 번 즐거운 망상을 펼쳐 보자.

필자: 정체불명의 망상가 소년 X

애니도 좋지만, 게임이 더 좋아!

원피스가 뭔데?

1997년, 일본의 주간 만화지 '소년점프' 지에서, 평범한 소년의 이야기로 평범하게 연재를 시작한 원피스. 그러나 소년이 비범하게 자라나 거물 해적왕이 되어 가듯, 작품 자체도 횟수가 계속됨에 따라 범상치 않은 인기몰이를 계속하다가 연재 100회만에 TV애니메이션화가 결정, 인기리에 방영되었다. 현재 국내에도 라이센스판 코믹스가 발간되어 있다.

▲ 문제의 One Piece

그래서 무슨 내용인데?

세계의 모든 부와 명성, 권력을 얻었다고 전해지는 해적왕 G. 로저의 처형, 그의 모든 것이 담긴 정체불명의 보물 원피스. 원피스를 찾아 해적왕이 되려는 수많은 해적들에 의해, 바야흐로 해적 시대가 시작된다. 시대의 한가운데에 태어난 몽키·D·루피는 작은 항구 마을에서 태어난 평범한 소년이었지만, 마을을 거점으로 삼는 빨간머리 샹크스의 해적단과 인연을 맺으면서 악마의 열매(먹으면 인간으로서는 얻을 수 없는 힘을 얻게 된다)를 먹고 고무고무인간이 된다. 자유로운 해적을 동경하던 루피는 샹크스의 해적단과 헤어지고 10년 뒤 단 한 척의 조각배로 출항, 이후 롤로노아 조로, 나미, 우솝, 상디 등을 동료로 얻어, 지구상에서 가장 험난한 바다인 '위대한 항로(Grand Line)'으로 들어간다. 머릿속에는 오로지 해적왕이 되겠다는 일념뿐….

▲ 그들이 뿜어내는 뜨거운 이야기

그럼 누구누구 나오는데?

몽키·D·루피

이야기의 주인공이자 루피 해적단의 선장(해적단이라고는 해도, 작은 배 한 척과 다섯 명의 동료들뿐이지만…). 악마의 열매의 능력자로, 고무고무 인간이다. 몸 전신이 자유자재로 늘어나서 편리. 대단히 시원시원한 성격이며 먹는 것을 좋아한다. 해적왕이 되겠다는 열정과 동료를 사랑하는 뜨거운 마음만은 천하제일이다.

롤로노아 조로

삼검류(세 자루의 검을 사용한다)의 검사. 전직 현상금 헌터로 해적 사냥이 본업이었지만, 해군에게 처형되기 직전 루피에게 도움을 받고 그의 동료가 된다. 세계 최고의 검호를 목표로 하는 동양적 이미지의 남자. 헌데 머리는 어째서 녹색이냐….

우솝

샹크스 해적단의 일원인 야솝의 아들로, 허풍이 심한 소년. 겁도 많고 전투능력은 일행 중 최하지만, 새총을 이용한 사격솜씨만은 초일류. 언젠가 용맹한 바다의 전사가 될 것을 꿈꾸고 있다. 글쎄, 물고기를 연상시키는 얼굴을 하고 있는 것으로 봐서, 가능할 지도 몰라.

상디

해상 레스토랑 발라티에에서 스카웃한 요리사. 요리 솜씨도 일품이거니와, 어려서 자신의 목숨을 구해준 해적 '붉은 구두의 제프'의 밑에 있었던 지라 발차기의 달인이다. 제법 냉정하고 판단력도 있지만, 여자를 지나치게 밝히는 것이 흠이랄까.

나미

루피 해적단의 홍일점. 어려서부터 자라난 마을이 해적의 손에 들어가자 마을을 구하기 위해 해적이 된, 해적 전문 도적. 루피가 마을을 완전히 해방시킨 후에 진정한 동료가 된다. 일행의 항해사로, 어린 나이에 최고의 항해술을 익히고 있다.

▶ 관건은 인간적인 모습의 GTO다

기초부터 잡아 보자

가장 먼저 생각해야 할 것은 역시 장르. 아무리 게임의 탈장르화 시대를 맞고 있다지만, 역시 기초를 잡아두지 않으면 아무 것도 되지 않는 법. 이것저것 욕심부리다가는 원작의 내용조차 살리지 못한 껍데기뿐인 게임이 되고 말 것이다. 우선 원피스의 세계관 및 내용과 맞아떨어지는 것을 몇 가지 꼽아 보자면, 액션과 보드게임, 그리고 RPG 정도가 있을까.

일행의 흥미진진한 모험을 충분히 그려낼 수 없다는 점에서, 일단 액션은 탈락. 확실히 원피스에 있어 라이벌들을 쓰러뜨려 가는 루피 일행의 액션신은 큰 비중을 차지하고 있다. 하지만 역시 원피스의 백미는 얼토당토않은 선장 루피와 가진 건 개성뿐인 캐릭터들이 자아내는, 갖가지 흥분되는 에피소드들이 아닌가. 공허하게 액션만을 추구하다가는 원작의 이미지까지 훼손할 수도 있다.

뜨거우면서도 아기자기한 분위기를 표현하는 데는 보드게임이 적격이다. 각기 자신의 해적단을 움직여 마스를 진행, 위대한 보물 원피스를 향한 항해를 출발, 다양한 이벤트 마스를 거치며 최종 목표를 향해 간다…. 분명히 세계관도 잘 살릴 수 있고, 플레이 분위기 여부에 따라 흥분감도 느낄 수 있을 것이다. 그러나 이쪽 역시 감정의 표현력이 미약한 데다가, 원피스의 생명이라고 할 수 있는 캐릭터를 살릴 수 없다는 결정적인 약점이 있다. 역시… 탈락.

남은 것은 RPG. 동료를 모아 자신의 해적단을 만든 후, 원피스를 찾아 위대한 항로로 접어든다. 계속되는 항해, 끊임없는 이벤트, 이벤트, 감정이입 98%의 뜨거운 서사시가 될 것만 같다. 비록 2% 부족하지만, 솔루션은 이것이다!

어차피 원작과 같은 내용일 게 뻔하잖아!

결론부터 말하자면 No! 만화를 애니메이션화할 때 원작의 내용에 변화 없이 제작한다면, 원작을 본 시청자들은 재미가 반감할 수밖에 없는 법. 애니메이션판의 원피스가 히트할 수 있었던 것도, 원작에 조금 변화를 주었다는 것에 힘입은 바 클 것이다. 마찬가지로 게임 판의 원피스 또한 변하지 않을 수 없지. 그렇다고 해서 사소한 변화만을 가할 뿐 결국 스토리라인이 같다면 원작 이상의 재미를 주기는 힘들다. 그렇다면 대체 어떤 변화가 아름다운 것일까….

과감하게, 주인공을 바꿔 보기로 한다. 새로운 전설을 만들어 나갈 주인공은, 역시 이름 없는 항구도시의 주근깨투성이 소년(혹은 소녀?). 물론, 루피 해적단이 없다면 원피스의 이름은 붙일 수 없다. 고로, 대략적인 설정은 이렇다 - 루피가 샹크스에게 영향을 받아 해적이 된 것처럼, 루피 해적단은 이름 없는 항구마을의 한 소년에게 야망이라는 큰 선물을 안겨주고 떠난다(물론 자신은 별 생각 없었겠지만). 그리고 주인공은 루피 해적단을 목표로 항해를 떠나, 세계 곳곳의 동료를 모아 원작의 주인공들을 따라 위대한 항로로 들어가는 것이다. 주인공의 초기 설정(성별, 태생, 성격, 그리고 라이벌 - 루피 해적단의 한 사람)은 게임을 시작할 때 선택할 수 있도록 한다. 플레이어의 취향에 따라 주인공은 루피의 뒤를 따라 원피스를 노리는 야심만만한 소년이 될 수도 있고, 누가 세계 최고의 생선 요리사인지 결정하기 위해 상디를 쫓는 귀여운 여인이 될 수도 있는 것이다. 물론, 세계 곳곳에는 다양한 목적을 가진 캐릭터들이 흩어져 있으며, 어떤 캐릭터를 동료로 영입할 것인지는 플레이어의 의사에 달린 것이다. 루피 해적단의 아성에 도전할 만한 최고의 해적단이 될 수도 있고, 항해사가 없어 한없이 표류하는 검객집단이 될 수도….

그럼, 대충 어떻게 진행하는 건데?

▲ 세계 어딘가에는 이런 동료도 있을 지 모른다!

처음 루피가 그랬듯이, 게임의 주인공은 작은 조각배 한 척으로 여행을 떠난다(물론, 설정상 부잣집 도련님 혹은 따님이라면 범선을 타고 출발할 수도 있을 것이다). 항해술을 익히고 시작하는 경우가 아니라면, 육지에서 멀어지면 이내 표류하고 말 것이다. 조심조심 해안을 따라 항해를 계속하다 도착하는 첫 번째 항구 마을. 이곳에서는 작은 이벤트를 거쳐 첫 번째의 동료를 영입할 수 있을 것이다(물론, 영입하지 않을 수도, 영입하지 못할 수도 있다). 동료가 항해술에 능통하다면 그때부터 항해는 수월할 것이고, 그렇지 않다면 이제 두 사람만의 해적단은 또다시 표류하기 시작할 것이다. 이제 세 번째의 동료를 찾아, 또 다른 모험을 찾아 항해는 계속된다. 그렇다고 한없이 동료만 늘려갈 수도 없는 일. 최후에 마주치게 되는 것은 루피 일행일 테니, 동료의 수는 루피 해적단의 수와 1:1이 되도록 상한을 두는 것이 합리적일 것이라고 생각된다. 물론, 정해진 수의 동료를 모두 채운 후에도 마음에 드는 캐릭터가 나타난다면 기존의 동료와 결별을 고하고 새 동료를 맞을 수도 있을 것이다(이런 경우에는 동료들의 신뢰도에 패널티를 주지 않으면…). 그리고 위대한 항로의 해도를 얻어, 루피 해적단과 원피스를 찾아 그랜드 라인으로 들어가는 것이다.

RPG에 전투가 결여될 수는 없다. 주인공 일행은 항해를 하는 동안 수많은 라이벌 해적, 해군, 바다괴물 등과 마주칠 것이고, 때때로 전투를 피할 수 없을 것이다. 전투 방식은 간단한 턴제의 커맨드식. 게임의 주된 재미는 전투에서 얻어지는 것이 아니기 때문에, 지나치게 화려한 연출을 위해 소스를 낭비할 필요는 없을 것이다. 흥미를 잃지 않을 정도의 연출이면 OK. 음향 효과의 중요성을 강조해야 할 필요성이 있는 부분이다.

캐릭터들의 성장도 고려하지 않을 수 없다. 라이벌을 쓰러뜨릴 때마다 경험치를 얻어 일정 경험치에 달하면 레벨이 상승한다는 식의 불연속적인 성장은 곤란. 자주 쓰는 능력은 연속적으로 상승한다는 형태의 성장이 훨씬 합리적일 것이다. 그렇다고 해서 갖가지의 능력치를 지나치게 세분화하면 육성 시뮬레이션이 되어 버리니, 패러미터터는 간단하면서도 특징지울 수 있을 정도로 구분하도록 한다. 또한, 세계를 돌아다니다 보면 새로운 악마의 열매를 얻어 능력자가 될 수도 있을 것이다(물론 수영은 할 수 없게 되겠지만).

훌륭한 검을 얻고, 악마의 열매를 먹었다고 해도 이용할 수 없으면 무용지물. 머리카락을 마음대로 움직일 수 있는 머리머리 열매를 먹었다고 해도 운용 방법을 모르면 전력에 도움이 되지 않을 것이다. 여기에 필요한 것이 기술 습득. 여행중 고습도치가 가시를 세우는 것을 보고 머리머리 고슴도치를 익히고, 미역에 발이 감겨본 후에는 머리머리 미역을 고안해 낼 수 있을 것이다. 도요새가 물고기를 잡는 것을 보고 필살검 도요새부리(의미불명)을 익힐 지도 모를 일이다. 다양한 기술 습득 이벤트의 준비는 단순한 레벨업 노가다에서 벗어나게 해 줄 것이다.

결말은 있는 거야?

▲ 얼마 전까지 최강이었을 남자

위대한 항로의 끝, 그 곳에서 일행은 (아마도)빨간머리 해적단을 만날 것이다. 루피의 스승이라고 부를 수 있는 남자, 최강의 해적 빨간 머리 샹크스. 있는 힘을 모두 짜내 겨우 빨간머리 해적단을 넘어선 주인공 일행. 그러나 샹크스는 더 이상 최강의 해적이 아니었다(이 부분에서는, 주인공의 초기 설정에 따라 '매눈의 미호크'나 '붉은 구두의 제프' 등으로 대체될 수도 있다). 이미 해적왕의 자리에 서 있는 루피해적단이 기다리고 있는 것이다. 진정한 해적왕, 세계 최강의 검객, 최고의 항해사, No. 1 요리사, 초일류 거짓말장이(…)가 누군지 가릴 순간이 온 것이다. 그리고 그 뒤에는, 모든 것의 시발점이 된 원피스가 기다리고 있다. 이제, 하얗게 태워라!

망상의 끝에서…

필자가 손에 꼽는 걸작 중의 하나인 원피스. 너무나 애착을 갖고 있는 나머지, 원피스의 게임화에 대한 생각은 끊이지 않는다. 과연 원피스가 게임화될 지는 알 수 없으며, 설사 된다고 해도 예기치 못한 슈팅게임 따위로 발매될 지 모를 일이다. 하지만 이미 가슴속에는 새로운 세계의 캐릭터가 숨쉬고 있다. 상상에도 망상에도 몽상에도 공상에도 제약은 없다. 게이머의 작고 즐거운 생각, 그것이 훗날 위대한 게임 탄생의 초석이 되는 것이 아니겠는가.

애니게임은 한 사람의 사소한 생각을 기술하는 것에 그치지 않고, 독자 여러분의 생각을 담고자 합니다. 애니게임에서 다루었으면 하는 타이틀과, 그에 관련된 작은 아이디어를 보내주시면 선별하여 주제를 정하도록 하겠습니다.

주소 : 서울특별시 마포구 상수동 벽경빌딩 4층 게임파워 편집부 애니게임 담당자 앞
E-mail : sonyunx@daum.net

즐기는 게임을 추구하는 닌텐도의 게임세계

닌텐도의 다인용 게임의 세계

닌텐도에서 가정용 게임기로 선보인 닌텐도64. 그러나 선풍적인 인기는 얻지 못한 하드웨어다. 최근에 폭력적이고, 선정적인 게임이 인기를 끌고 있는 상황에서 닌텐도 64로는 그런 게임이 등장하지 않았기 때문이다. 과연 닌텐도가 이러한 게임을 못 만들기 때문에 폭력적이고, 선정적인 게임이 없는 것인가? 그렇지 않다. 그들의 입장에서는 '가정용' 게임기의 의미를 살려 '온 가족이 즐길 수 있는 게임'을 모토로 게임을 제작하고 있는 것이다. 그렇다면 온 가족, 온 친구들이 편안하게 즐길 수 있는 게임에는 어떤 것이 있는지 알아보자.

글 : 후시기프리

■ 다인용 게임의 세계

닌텐도가 '온 가족을 위한 게임기'라는 이름아래 사상 최초로 닌텐도64에 4인 인터페이스를 구축하고, 그에 걸맞는 건전하고도 개성있고, 또 그에 상응하는 재미를 지닌 게임들을 제작하고 있다. 이들이 이런 다인용 게임을 제작하기전에도 이미 색다른 방법의 다인용 게임을 서비스(?)했었다. 그 서비스가 바로 '사테라뷰'. 사테라뷰란, 위성방송으로 SFC용 게임을 수신해서 즐기는 시스템을 말한다. 이용방법은 모든 유저가 게임이 방송되는 시간에 채널을 맞추고 리얼타임으로 보내는 데이터와 음성방송을 받아서 게임을 진행하는 방식이었다. 즉, 프로그램은 드라마가 방송되고, 그 내용에 맞추어 명령을 내리고 유저들은 제한 시간 내에 제시된 문제를 해결하는 방식으로 진행되었다. 특히, 사테라뷰는 동시에 몇 명이라도 참가가 가능했기 때문에 다인용 게임이라는 의미가 매우 높다고 할 수 있었다. 아쉽게도 현재는 서비스가 중단된 상태. 그 다음 다인용 게임이라고 생각할 수 있는 게임은 닌텐도64와 동시 발매된 세타의 '모리다 장기 64'(물론 이 게임은 닌텐도에서 제작하지는 않았지만, 카세트 제조는 닌텐도에서 담당하기 때문에 여기 몇 자 적어본다). 이 게임은 통신 대전이 가능한 소프트로 당시 모뎀이 없었던 닌텐도64 사정상 소프트 자체에 모뎀을 장착한 형태를 취하고 있다. 그리고 현재는 64DD와 함께 사용하는 닌텐도64전용 모뎀이 출시되어있는 상태이다.

통신 카드릿지?

사상 최초로 통신 대전이 가능했던 '모리다 장기 64'. 사진은 소프트웨어의 모습과 본체에 장착했을 때의 모습이다.

◀ 카세트의 정면의 모습. 다른 소프트와 차이가 없다.

◀ '모리다 장기 64'와 '닌텐도 64'와의 만남. 이제 통신 대전을…

▲ 카세트의 윗면의 모습. 화살표로 가리키는 부분이 전화선을 연결하는 곳이다.

▲ 카세트의 윗면의 모습확대. 화살표로 가리키는 부분에서 신호를 확인한다.

▲ 본체에 장착한 모습

마리오 카트 64

관련게임

- 장르: 슈퍼 마리오 카트
- 제작사: SFC
- 발매일: 1992년 8월 27일
- 발매가: 8,600엔

닌텐도의 참신한 아이디어가 돋보였던 작품. 일본내 350만장이상이나 출하된 이 작품은 아케이드까지 이식되어 많은 사랑을 받는다. 특이, 우정파괴의 시초인 '배틀 모드'는 국내에서 선풍적인 인기를 끌었다. 지금의 '스타크래프트'와 비슷한 사회적 현상으로 시나이의 자존심이 걸렸던 게임.

가정용 최초로 4분할 화면의 레이싱 게임으로, 현재 일본내 230만장(전세계-일본 포함- 1000만장 이상)의 출하량을 보이고 있다. 먼저 '마리오 카트 64'의 소개에 앞서, 닌텐도에게 이 게임을 통해 감사하는 바가 크다. 그 이유는 과거에 즐겼던 게임들이 현재 그래픽, 사운드 모든 것이 발전하였어도, 그 때 즐겼던 그 느낌 그대로 살아 있다는 것이다(물론 마리오, 동키콩, 요시, 젤다 등도 마찬가지라고 할 수 있다). 결국, 일본에서의 530만대의 출하량을 보이고 있는 닌텐도64의 고정팬들이 많이 일조했다는 결론.

이제 본론으로 들어가서, 1996년 12월 14일 9,800엔(염가판 4,800엔)의 가격으로 같은 해 6월 23일 발매된 닌텐도64의 다섯 번째 소프트였다. 그런 의미에서 '마리오 카트 64'는 정말로 소프트 갈증에 단비를 내려준 존재였다. 하지만 아무리 단비같은 존재라 하더라도 선풍적인 인기를 얻기 위해서는 '재미'라는 요소가 가장 중요하다는 것이다.

■ 사상 최초의 시도, 4인 배틀

전작에서 호평을 받았던 배틀 모드의 파워 업으로 이 게임의 판매량은 어느 정도 예상해볼 수 있었다. 전작이 350만장이상 팔렸지만, 하드웨어의 보급률로 비교를 해본다면 상대가 안돼는 수치이다. 먼저 깔끔한 그래픽에 훌륭한 사운드(전작에서는 1P의 사운드만 나왔지만, 이번 작품에서는 4P까지 모든 소리가 지원된다)로 유저를 한 번 사로잡는다. 그 다음에는 4인 배틀을 통해 두 번째 감동을 느끼게 하며, 게임을 즐기고 난 후에는 전작을 생각하며 세 번째 감동을 느끼게 하는 게임이다. 결국 4인 배틀을 시도함으로서, 가정용 게임의 획기적인 변화를 예고했으며, 후에 등장하는 닌텐도의 간판 게임들은 대부분 4인용을 기본 지원하게 되는 재밌는 현상이 일어난다.

▲ 배틀 뿐만이 아니라 VS모드(경주 시합)에서도 4인대전이 가능하다. 역시 승패의 관건은 드리프트와 아이템의 활용.

■ 참신한 아이디어

'마리오 카트64'를 즐기다 보면 놀랍고도 기발한 아이디어의 흔적이 보인다. 먼저, 아이템을 보자. 아이템 박스를 가장한 가짜 아이템 박스 폭탄, 바나나 껍질 5개 세트, 거북이 껍질 3개 세트 등 단순한 발상이면서도, 상당히 위력적인 효과를 보여준다. 특히, 가짜 아이템 박스에 당하면 '머리 나쁘다'라는 소리를 듣게 되는 최악의 상황까지 연출되기도 한다(상당히 자존심을 긁는 부분이 아닐 수 없다). 아이템뿐만이 아니라, 3인 이상 배틀에서 승부가 결정되기 전에 게임오버를 당하면 자신이 폭탄으로 변하여 복수를 할 수 있는 기회를 준다(어떻게 보면 '게임 못 하는 폭탄'이라는 뜻일 수 있다). 일단 폭탄으로 변하게 되면 가장 원한이 많았던 게이머를 쫓아 이른바 PK(Player Killer)가 될 수 있다는 특징을 가지고 있다. 또, 게임에서는 졌어도 경기가 끝날 때까지 조금이나마 플레이를 더 할 수 있다는 것 또한 매력이라면 매력.

닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스

관련게임

- 장르 가디언 히어로즈
- 제작사 SS
- 발매일 1996년 1월 26일
- 발매가 5,800엔

무려 6명이나 참여가 가능했던 트레저의 세가새턴 첫 번째 작품. 대난투 RPG라 불리지는 이 작품은 선풍적인 인기를 끌었다. '닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스' 만큼 정신없고 재미있는 작품.

1999년 1월 12일 혜성같이 등장한 '닌텐도 올스타 스매쉬 브라더스(이하 스매브라더스)'는 지금까지 꾸준한 사랑을 받으며 200만장 돌파를 앞둔 상황이다. 장기간 순위에 머무르며, 꾸준한 판매 실적을 올린 덕분이다. 타게임과 살짝 비교를 해보자면, 과도한 광고로 단 몇 주만에 100만장을 돌파하며, 금방 사라지는 소프트가 있고, '스매브라더스'처럼 장기간 순위에 진입해 있으면서 100만장을 돌파한 경우도 있다. 이것은 스매브라더스가 장기간 많은 게이머들이 이 게임을 사랑했다는 증거이고, 그것은 곧 판매량으로 이어졌다는 것이다. 그리고 이 게임을 즐겨본 게이머들은 현재 속편의 소식을 목 빠지게 기다리고 있지 않을까?

▲ 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스의 타이틀 화면

▲ 제목에서 알 수 있듯 대난투는 이런 것을 의미한다.

■ 사람을 미치게 하는 재미

장기간 순위에 진입해 있기 위해서라면 무엇보다도 재미가 우선이다. 그것도 승부의 변수가 많이 있어야 오랜 시간 동안 플레이 할 수 있다. '스매브라더스'를 한 마디로 표현하자면, '변수에 의해 승패가 갈리는 게임' 이라고 할 수 있을 정도로 그 변수의 폭이 상당히 넓다. '마리오 카트64'와 달리 확실히 구분되는 승패결정 방법(풍선 모두 터뜨리기)이 아닌 밖으로 내던지기라는 정말 포괄적이고 황당한 룰을 가지고 있다. 게다가 승부를 일발역전할 수 있는 아이템이 산재해 있기 때문에 변수는 더욱 커져 버린다.

■ 우정파괴, 가정파괴(?)의 참맛

3인 이상 대전에서 즐길 수 있는 것이 바로 이 지메, 소위 따돌림이다. 2:1 혹은 3:1로 소수 쪽을 실컷 괴롭히다가 밖으로 던져버리는 경우를 말한다. '마리오 카트 64'에서의 배틀 모드는 'Free for All' 형식밖에 지원이 되지 않았지만, '스매브라더스'에서는 3:1 혹은 2:1이 가능하게 시스템이 짜여져 있기 때문에 따돌림으로 상대를 괴롭힌 후 승리를 거둬도 팀의 승리로 이어진다. 이러한 상황이 반복되다 보면 우정에 금이 갈 수 있는 위험성도 뒤따르기 마련. 특히 온 가족이 즐기는 닌텐도64에서는 가정이 파괴될 수 있는 위험한 게임이기도 하다.

▲ 우정만 파괴되는 것이 아니다. 가정도 때때론 파괴된다. (사진은 형제끼리의 싸움)

▲ 최근 유행하는 물귀신 작전. 이와 같은 행동은 인간관계에 좋지 않지만, 상당히 재미있다.

■ 마치며…

닌텐도의 다인용 게임에 대해서 조금이나마 알아보았다. 물론 우정파괴나 가정이 파괴될 수 있는 위험한 게임이지만, 닌텐도64를 통해 새로운 감각 게임들을 많이 접하게 되는 느낌이다. 우정 파괴라고는 하지만 적어도 이러한 게임들을 통해 더욱 더 친구관계가 좋아 질 것이라고 생각한다. 일본에서는 친구 없이 게임을 즐기는 사람이 의외로 많다고 한다. 때문에 닌텐도에서 이러한 게임들을 제작하여 그런 게이머들에 대해 배려하고 있다고 볼 수 있다. 닌텐도에서 제작하는 다인용 게임의 특징이 이라면 닌텐도의 액션과 아이디어, 그리고 많은 변수들이 존재한다는 것이다. 여기에 소개되지는 않았지만, '마리오 파티2'에서는 이같은 미니 게임이 64가지나 존재하기 때문에 재미의 끝은 거의 없다고 봐도 될 것이다. 비록 닌텐도64가 큰 인기를 얻은 하드웨어는 아니지만 이런 주옥같은 작품들을 만들었기 때문에 아쉬워 할 필요가 없을 것이다. 그들의 노하우는 계속해서 이어질 테니까…. 이런 노하우들이 미래의 닌텐도 다인용 게임에 적용되어 곧(?) 발매될 GBA와 휴대전화의 연동, 그리고 차세대기인 돌핀의 네트워크를 통해서 더욱 더 발전할 것이다.

독자 참여 코너

파워 게이머를 찾습니다

제작사	게임파워
장르	재난물
발매일	절찬 가동중
발매가	일반/ 300 군경, 조조/ 230(단위 천원)

지난달의 공고를 보고 많지는 않지만 여러 독자들이 사연을 보내주셨습니다.
그러나 세상은 온통 좁은 문 투성이인 것입니다. 경쟁률이 낮다고 떨어지는 사람이 없느냐?
절대 그렇지 않습니다. 당첨 확률 2분의 1이면 떨어질 확률도 2분의 1인 법이죠.
그런 위험을 헤치고 용자가 되기 위해 첫 발걸음을 내딛은 사나이가 있었으니…
이것은 그 용자의 이야기, 모험은 이제 막 시작했을 뿐입니다.

용사가 탄생했다. 자기 마음대로

모두가 마감에 지쳐갈 즈음 한 사나이가 게임파워의 문을 두드렸다. 손에는 PC 엔진 듀오를 들고서….
그가 입을 열었을 때, 편집부 기자 일동은 경악했다. 그는 말했다. "괴수 쓰러뜨리러 왔습니다". 기자들은 너무 놀라 목 놓아 울기 시작했다. '그렇다 그런 코너를 신설하기로 했었지… 그런데… 우리 쪽에서 추첨도 하지 않았는데 마음대로 찾아온 저 독자는 뭐…뭔가?' 용사는 갑자기, 게다가 함부로 찾아왔다. 낭패다!!!

▲ PC 엔진 듀오를 휘두르며 쳐들어온다네

게임과 파워의 사정 ACT 1

당시 게임파워에는 독자들의 사연이 꽤 와 있는 상태였습니다. 그러나 아직 어느 독자에게 도전 기회를 부여할지 확정하지 않은 상태였습니다. 그는 무모했으며, 우린 아직 어렸으니까요.
- 이현수 팀장-

사실 대타 괴수로 내정된 것은 저였는데… 첫 라운드인 버파가 좀 약한 상태였거든요. 그래서 수련을 쌓고 있는 도중에 갑자기 그가 들이닥친 것이었습니다.
- 이종우 기자-

괴수

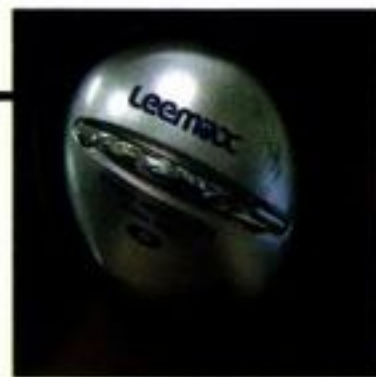
용자

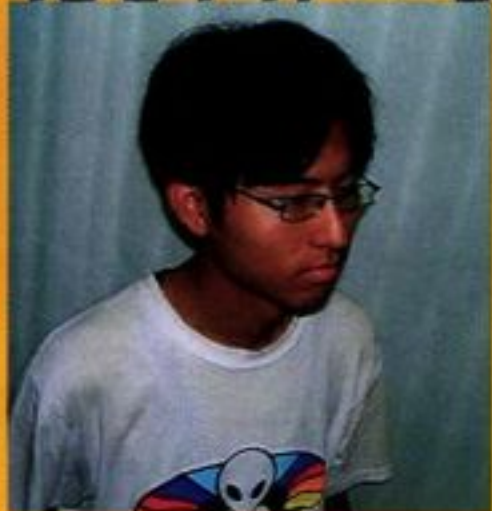
모자이크

절망이 눈앞을 가로막았습니다. 사실 괴수는 문학준 기자가 맡기로 되어 있었는데 아뿔싸…그는 당시 일본 출장을 떠난 상태였거든요. 아주 걱정이었습니다. 저에게 대타 괴수를 맡기기라도 하는 날엔 자칫 패배하면 큰일 아니겠습니까? 그리고 말이죠…어… 이봐요… 난 할 말이 아직 많은데? 이봐요~.
- 신상민 기자-

저는 그가 문앞에 들어섰을 때 아무 말도 할 수가 없었습니다. 그리고 지금은 자꾸만 오타가 나네요러ㅓ
- 김규만 객원-

출장 다녀올 동안 내 자리에 앉지 말 것.
- 문학준 기자-

팀장님 전화 왔는데요? 4번입니다.
- 정재환 객원-

※ 용자의 신분이 재수생인 관계로 얼굴 공개를 극히 꺼려 모자이크 처리하였음을 알려드립니다. 맨얼굴을 확인하시고 싶은 분은 119.

이번 달의 괴수 프로필!

이름	방진
특징	오락을 많이 하며 잘하는 오락은 잘한다 괴수의 출장으로 급조된 대타맨
자신 종목	뿌요뿌요, 봄버맨 등

"괴수 쓰러뜨리러 왔습니다"

그의 등장은 정말로 놀라운 것이었다. 당시 편집부에는 괴수가 존재하지 않았기 때문. 괴수를 맡기로 했던 문학준 기자는 일본 출장을 떠난 상태였고, 대타괴수로 육성중이었던 두사람의 기자는 서로 괴수역을 마다하고 있었다. 패배할 경우에는 편집부의 중대한 재산인 아이템을 강탈당하게 되고, 그 책임이 전부 자신에게 돌아오기 때문이었으리라. 모두가 슬금슬금 피하는 가운데 갑자기 등장한 사내가 있었다. '내가 괴수다! 게다가 난 유난히 악역을 즐긴다!' 그는 바로!

이번 달의 용자 프로필!

이름	미공개
특징	뽑히지도 않았는데 무작정 찾아왔다 HP 아이템(패배시 상납하게 되는 아이템)을 준비하지 않았다
자신 종목	버추어 파이터 3tb, 철권 시리즈 등

퇴수 절차

1 라운드: 편집부 자신 게임
버추어파이터 3tb

2 라운드: 독자 자신 게임
아랑전설 2

3 라운드: 최신 게임
실황 파워풀 프로야구 2000

◀ 대전전 분위기 상승을 위해 잠시 포즈를…

ROUND 1

편집부가 내놓은 게임 — 버추어 파이터 3tb

지난호 예고가 나갔던 것처럼 이번호 편집부 자신 게임은 버추어 파이터 3tb! 그러나 이것은 어찌된 일? 편집부에서 확실한 득점 종목으로 점찍어 놓았던 버추어 파이터는 말되 안되는 독으로 변하고 말았다. 지면으로 그 대전 현장을 전한다.

▲ 괴수, 그는 버파의 사용버튼조차 몰랐다(공도이가 현장에서 버튼을 가르쳐 주고 있다)

▲ 하지만 용자는 용서를 몰랐다

▲ 괴수는 대전중에 각종 기술을 익혀나가는 (서머 솔트, 엘보스핀) 초사이어인 기질을 보였으나, 경험의 힘앞에 처절히 무릎 꿇어야 했다

매치 포인트 5:2
용자의 승리
용자 勝!

ROUND 2

독자 자신 게임 — 아랑전설 2

독자가 가져온 게임은 아랑전설 2였다. 이 게임을 선택한 이유를 묻자, "어제 구입했거든요". 이…이 용자… 코너의 의의를 흐리고 있어…. 그러나 격투게임 경험이 많은 용자 측의 승리는 불을 보듯 뻔했다. 장기간 파워와 함께 해온 방진은 격투 게임에 있어 문외한이나 다름없는 인물이었기에, 편집부 일동은 현기증을 느끼며 앉을 곳을 찾기 시작했다. 그러나 어쩌리… 게임은 시작되고….

▲ 그는 의외로 이런 것도 할 줄 알았다

▲ 괴수는 3라운드 내내 하지도 않던 라인 이동을 시도했다

▲ 따라가면 용자는 HP가 다해여 스러지고 말았다. 용자는 왜 이 게임을 가져왔을까?

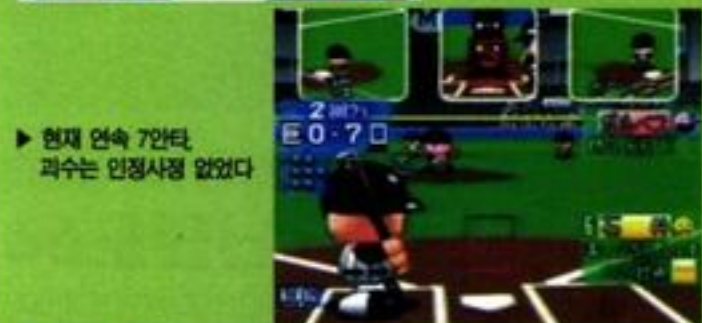
대전이 벌어지자 편집부 일동(괴수 지지파)은 비명을 지를 수밖에 없었다. 방진이 말도 안되는 전투력을 보인 것. 절대로 졌어야만 할 게임에서 의외의 승리를 거둬버린 괴수. 라운드 스코어는 1:1…. 이제 승부는 원점으로 돌아왔다. 사실 정석대로라면 1라운드의 편집부 게임에서는 괴수가 이기고, 2라운드에서는 용자가 이기는 것이 당연한 일이었을 텐데…?

매치 포인트 1:2
괴수의 승리
괴수 勝!

ROUND 3

최신 대전 게임 — 실황 파워풀 프로야구 2000

사실 방진이 괴수가 된 이유는 실황을 남들보다 조금 잘 한다는 이유였다(본인에게는 얼굴이 뛰어난 때문이라고 귀띔했다).

◀ 좌측이 괴수, 우측이 용자

▶ 현재 연속 7안타, 괴수는 인정사정 없었다

▲ 게다가 용자는 운도 지지리 없었다

결과:3회 17:0
용자 경기 포기
괴수 勝!

다음달의 게임은!!

철권 태그 토너먼트(속된 말로 TTT)

無 용자가 괴수에게 바친 아이템!

그는 아무것도 가져오지 않았다. 한달을 기다린 자양강장제가 손에 들어오지 않자 모두들 광분…. 그러나 우리에겐 또 다음달이 있지 않은가! 눈물을 삼키며 다음달을 기다리자…. 우리는 괴수니까!

도전하십시오! 젊음은 도전입니다.

애독자엽서에 자신이 자신 있는 게임과 참가 희망 사연을 적어주세요. 학생이신 도전자들이 많은 관계로 주말이나 휴일에 괴수 퇴치 이벤트를 벌이도록 하겠습니다. 연락처를 적어주시면 편집부에서 한 분의 용자를 선정, 연락을 드리겠습니다. 선택되신 분은 자신 있는 게임 한가지와 아이템을 한 종 지니고 지정된 날짜에 편집부를 방문해 주시기 바랍니다.

Beginner 비기넣어

항상 새로운 비기들을 모아놓는 「Beginner 비기넣어」입니다. 이번 달에도 역시 따끈한 비기들로 가득 채웠습니다. Beginner 비기넣어는 기종을 가리지 않습니다. 기종에 상관없이 어떤 기종이라도 자신이 알고 있는 비기가 있다면 바로 보내주시기 바랍니다. 저희가 정말 소중한 자료로 사용하겠습니다. 그럼 활기차게 비기넣어의 문을 열어보도록 합시다!

플레이스테이션 & 플레이스테이션 2

당구 빌리어드 마스터 2(PS2)

공의 움직임을 표현

다음과 같은 커맨드를 입력하면 공을 치기 전에 미리 흘러갈 방향을 알 수 있게 된다. 다음과 같은 커맨드를 입력한 뒤 옵션에서 가이드 라인 모드 설정을 해주면 된다.

커맨드

타이틀 화면에서 ↑, △, ↓, ×, ←, □, →, ○를 입력. 성공하면 음성이 나온다.

▲ 이렇게 미리 확인이 가능하다

쿨보더스 4

숨겨진 캐릭터 공개

숨겨진 캐릭터의 최종 주자가 나타났다. 그는 바로 외계인. 사용방법은 다음과 같다.

ALASKA의 전 경기에서 기록을 갱신하면 SP이벤트 5가 출현한다. 이 이벤트를 클리어하면 숨겨진 캐릭터인 에일리언을 사용할 수 있다. 단, SP이벤트 5의 코스가 쉽지 않으니 많은 노력이 필요할 것이다.

월드 스타디움 4

숨겨진 구장의 출현

분신군을 포켓스테이션에 다운로드하면 즐길 수 있는 슬롯머신. 슬롯머신을 통해서 얻을 수 있는 코인을 많이 모으면 모을수록 이득이 된다. 모은 돈을 가지고 총 5개의 숨겨진 구장을 살 수 있기 때문이다.

가격은 다음과 같다.

하천 구장(河川しき 球場)	10,000
구장(ピッカリ 球場)	20,000
도루아가 스타디움(ドルアーガ スタジアム)	76,500
릿지돔(リッジ ドーム)	500,000

릿지돔 쉽게 얻기

타이틀 화면에서 다음과 같은 커맨드를 입력하면 미니 레이싱 게임을 즐길 수 있다. 스타트 버튼을 누른 채 ←, ○, L1, R1을 동시에 누르면 된다. 이 미니 레이싱 게임을 클리어하면 릿지 돔을 사용하는 것이 가능하다.

닌텐도64

실황 파워풀 프로야구 2000

지방구장선택

모드선택 화면에서 ▲, ▲, ▼, ▼, ←, →, ←, →, START를 입력하는 것만으로 지방구장의 사용이 가능해진다.

회사 선택방법

회사 선택화면에서 ▲, ↑, ▼, ↓, L, R, L, R, Z, START로 회사선택이 가능해진다.

선수들 상세데이터 보기

'데이터 이것저것' 의 '데이터 보는, 제거' 에서 ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, START로 1군 선수의 상세정보 확인가능하고, 위 상태에서(1군 상세정보 확인) ▲, ▲, ▼, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, START를 입력하면 2군 선수들의 상세정보도 확인이 가능하다.

드림캐스트

파워스톤 2

숨겨진 요소 공개

숨겨진 요소를 출현시키려면 베이직 모드나 아케이드 모드를 클리어할 필요가 있다. 클리어한 캐릭터가 어떤 캐릭터냐에 따라 숨겨진 요소가 등장한다. 컨티뉴로 엔딩을 보는 것도 무관하다.

첫 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 1
두 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 2
세 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 3
네 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 4
다섯 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 5
여섯 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 6
일곱 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 7 & 숨겨진 스테이지 등장(사막 지대)
여덟 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 8 & 숨겨진 캐릭터(프라이드) & 숨겨진 스테이지 등장
아홉 번째 클리어 : 엑스트라 옵션 9 & 숨겨진 캐릭터(엘) & 숨겨진 스테이지 등장

아케이드

펌프 잇 업 3rd O.B.G

숨겨진 커맨드

발판(저번에 사용했던 발판을 써주세요)〉

1. 배니시모드(Vanish Mode) : 5, 5, 9, 7, 5, 3, 1, 5
2. 미러모드(Mirror Mode) : 5, 5, 1, 5, 9, 3, 5, 7
3. 2배속모드(Speed 2X) : 5, 5, 7, 5, 5, 5, 9, 5
4. 4배속모드(Speed 4X) : 5, 5, 3, 5, 5, 7, 5, 5
5. 8배속모드(Speed 8X) : 5, 5, 1, 5, 3, 5, 5, 5
6. 렌덤모드(Random Mode) : 5, 1, 5, 3, 5, 9, 5, 7
7. 싱크모드(Sync Mode) : 5, 5, 7, 9, 7, 9, 5, 5
8. 커플모드(Couple Mode) : 5, 5, 9, 7, 9, 7, 5, 5
9. 논스텝모드(Non-Step Mode) : 7, 9, 5, 7, 9, 5, 7, 9
10. 유니온모드(Union Mode) : 1, 3, 5, 7, 3, 1, 5, 9
11. 랜덤배니시보드(Random Vanish Mode) : 7, 9, 5, 1, 3, 5, 7, 9
12. 랜덤엑셀모드(Random Accel Mode) : 7, 9, 3, 5, 1, 5, 3, 1
13. 리믹스더블모드(Remix Double Mode) : 1, 7, 1, 5, 9, 3, 9, 5
14. 크레이지모드(Crazy Mode) : 5, 1, 5, 3, 5, 1, 5, 3
15. 전곡선택모드(Sellect-All) : 9, 5, 1, 9, 7, ,5 ,3, 7

걸린 모드의 취소는 해당 커맨드를 다시 한번 입력해서 취소해야된다. 만약 기존의 커맨드인 '5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5'를 사용할 경우 그 스테이지에서 게임오버된다.

키보드 헤븐

숨겨진 커맨드 대공개

키보드 헤븐의 숨겨진 커맨드를 공개한다.

■ **2배속**

타이틀 화면에서 1P측 낮은 옥타브의 도, 도#, 레#, 라 누른채 스타트.

■ **3배속**

타이틀 화면에서 2P 측의 파#, 솔#, 라#, 라, 높은 도 누른채 스타트.

■ **4배속**

타이틀 화면에서 2P 측의 검은건반 도#, 레#, 높은 도#, 높은 레# 누른채 스타트.

■ **프리무비 (프리모드때 보통 무비 재생)**

모드 고를때 도#, 미b, 파#, 라b, 시b

■ **멜리모드**

타이틀에서 1P 측의 미 OR 라 누르고 스타트.

DM18

DM18의 숨겨진 커맨드

2배속 : ↓, ←, ←, →, →, ↓
노핸드 : ↓, ←, →, ←, →, ↓
올뮤직 : ↓, →, ←, →, ←, ↓
레벨업 : ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
취소 : ↓, →, →, →, →, ↓

드림캐스트

마벨 VS 캡콤 2

숨겨진 캐릭터의 도전

컴퓨터와의 대전에서 6판까지 다음의 조건을 만족하면 7판에서 숨겨진 캐릭터가 난입을 한다. 조건 1-4는 전 캐릭터 공통으로 만족시켜야 하지만 5의 경우는 우선 순위에 따라서 등장하는 캐릭터가 다르다

■ **기본조건**

1 : 처음 플레이를 시작한다.
2 : 한번도 컨티뉴를 하지 않는다.
3 : 도중에 2P가 난입해서는 안 된다.
4 : 승패상관 없이 모든 전투에서 상대방의 캐릭터 두명이 살아있어야 한다.
5 : 하이퍼 콤보, 배리어블 콤보, 콤비네이션 콤보, 배리어블 크로스 중 어느 한쪽을 6판 종료시 정해진만큼 성공시켜야 한다.

■ **「섀도우 레이디(シャドウレディ)」**

우선순위 : 1
5의 콤보 규정량 : 6
특징 : 4번의 배리어블 콤보로 피니시. 섀도우 레이디와 승부에서 '퍼스트 어택'을 모두 성공하면 스페셜 파트너로 사용할 수 있다.

■ **「하이퍼 베놈(ハイスピァドベノム)」**

우선순위 : 2
5의 콤보 규정량 : 6
특징 : 전 시합에서 퍼스트 어택을 획득해야 하는 조건. 또, 5의 조건에서 4번의 배리어블 크로스로 피니시.

■ **「롤 짱(ロールちゃん)」**

우선순위 : 3
5의 콤보 규정량 : 5
특징 : 조건 5의 규정중 2번을 배리어블 크로스로 피니시.

■ **「하이퍼 아머 워머신(ハイパーアーマーウォーマシン)」**

우선순위 : 4
5의 콤보 규정량 : 5
특징 : 조건 5의 규정중 2번을 배리어블 크로스로 피니시.

■ **「리리스풍 모리건(リリス　モリガン)」**

우선순위 : 5
5의 콤보 규정량 : 3
특징 : 5의 조건중 3개의 기술 어느 쪽이든 3번 이상 피니시

■ **「MSH성능 헐크(MSH　　ハルク)」**

우선순위 : 6
5의 콤보 규정량 : 3
특징 : 3개의 기술 어느 쪽이든 사용해서 3번 이상 피니시

GAME 클리닉

게임을 진행하시다 막히시는 분, 자력으로 해결이 불가능할 것이라고 생각하시는 분.
주저없이 게임 클리닉으로 문의하시기 바랍니다. 최대한 도움이 되어드리도록 하겠습니다.
꼭 말씀드려야 할 것이 몇 가지가 있는데, 게임파워 편집진으로 게임질문을 해오시는 독자분들이 너무나 많습니다. 그러나 저희 편집진은 질문에 답변을 해드릴 수가 없으니 이점 양해 부탁드립니다.
그리고 과월호 문의는 TEL: (02)3142-6841 로 문의해주시기 바랍니다.

파이널판타지 8(PS)

Q 파이널판타지 8에서 시드 시험을 레벨별로 해석해 주세요.

장철희

A SeeD 시험이 전부 일본어라 막히시는군요. 궁금해 하시는 분들이 상당히 많은데 해석과 정답을 실어드리도록 하겠습니다.

SeeD 필기시험 문제와 정답

레벨 1

문제	Yes	No
1. 드로우는 적에게 마법을 빼앗는 커맨드이다	○	
2. G.F는 GARDEN FIGHTER를 말하는 것이다		○
3. 속성은 전부 8종류가 있다	○	
4. 힘의 수치가 높을수록, 물리공격의 데미지가 올라간다	○	
5. HP J는 정션어빌리티의 하나이다	○	
6. 어빌리티는 G.F가 랜덤으로 습득하는 것으로, 다음에 무엇이 올지는 알 수 없다.		○
7. 마법은 MP를 소모하며 사용한다		○
8. G.F에는 좋아하는 이름을 붙여도 상관없다	○	
9. 캐릭터에 방어구를 장착할 수 있다		○
10. G.F는 AP로 레벨업 한다		○

레벨 2

문제	Yes	No
1. 마법을 체력에 정션(Vit)하면 체력이 늘어난다	○	
2. 스콜의 무기는 건레드다		○
3. 드로우한 마법은 스톡할 수 있다	○	
4. 독상태에서는 행동을 할 때마다 데미지를 받기 때문에 행동하지 않고 가만히 있으면 데미지를 받지 않는다	○	
5. 혼란상태에서 물리공격을 받으면 원상태로 돌아온다	○	
6. 스콜의 특수기는 연속격투다		○
7. 마법정션을 할 정션 할 곳에 맞는 정션 어빌리티가 필요하다	○	
8. J는 정션어빌리티를 표시한다	○	
9. 속성에는 불·얼음전기·땅·독·바람·마([illegible])·성([illegible])의 8종류가 있다		○
10. 몬스터로부터 드로우 가능한 마법의 개수에는 상한선이 있다	○	

레벨 3

문제	Yes	No
1. 포션을 사용하면 G.F의 HP회복이 가능하다		○
2. 마법을 입수하려면 전투중에 드로우 하는 방법밖에 없다		○
3. 셀피의 무기는 눈차크다	○	
4. 무기의 개조는 돈을 내는 것으로 할 수 있다		○
5. 적의 최후의 일격을 받은 자는 그만큼 많은 경험치를 받을 수 있다	○	
6. G.F에도 레벨이 있어서 레벨이 높은 쪽이 강한 공격을 할 수 있다	○	
7. (!)는 커맨드 어빌리티를 표시한다	○	
8. 캐릭터, 파티 어빌리티는 전부해서 혼자 최대 5개까지 세트할 수 있다		○
9. 커맨드 어빌리티는 캐릭터에 세트해두지 않으면 사용할 수 없다	○	
10. AP는 Action Point의 약어이다		○

레벨 4

문제	Yes	No
1. 건블레이드는 스콜 밖에 사용할 수 없다		○
2. 같은 편을 향해서도 공격마법을 쓸 수 있다	○	
3. 아이템에서 마법을 만들어내는 어빌리티가 있다	○	
4. STRENGTH가 클수록 물리 데미지를 줄일 수 있다	○	
5. 특수기의 독마법은 그 기술을 맞으면 배울 수 있다		○
6. 독을 해제하는 마법은 디스펠이다		○
7. 스테이터스가 변화하면 상태에서 전투불능이 된 후 전투불능에서 깨어나면 스테이터스 이상도 풀려난다	○	
8. 바람가든의 훈련시설에는 알케오다이노스라는 몬스터가 있다	○	
9. 스콜의 건블레이드는 타이밍에 맞춰 버튼을 눌러주는 것으로 데미지가 증가한다	○	
10. STOCK 해둔 마법의 수는 마법당 255개까지 보관이 가능하다		

레벨 5

문제	Yes	No
1. (C)는 파티어빌리티를 표시한다		○
2. 자기편도 드로우할 수 있다		○
3. 세이브는 언제라도, 어디서라도 가능하다		○
4. G.F가 어떤 어빌리티를 배우면 그때까지 표시되지 않았던 어빌리티가 나타날 때가 있다	○	
5. 캐릭터 어빌리티는 장착해두지 않으면 의미가 없다	○	
6. SPEED는 그 사람의 행동스피드를 나타내는 수치이다		○
7. 어빌리티는 캐릭터가 경험치를 모아서 배우는 것이다		○
8. 좀비상태의 경우는 성스러운 속성에 대해 약하다	○	
9. 물리공격이란 검이나 총 등을 사용하여 데미지를 주는 것이다	○	
10. 왼디고에서 철파이프를 강탈할 수 있다		

레벨 6

문제	Yes	No
1. 젤의 무기는 글러브이다	○	
2. 침묵상태가 되어도 G.F를 소환할 수 있다		○
3. 이프리트는 불의 마법정제 어빌리티를 습득할 수 있다	○	
4. 캐릭터 한명에 정션하고 있는 G.F가 같은 정션 어빌리티를 가지고 있어도 효과는 변함 없다		○
5. 스테이터스 변화는 전투가 끝나면 모두 해제된다		
6. G.F를 정션하지 않아도 사용할 수 있는 배틀 커맨드는 'ATTACK'과 'DRAW'가 있다		○
7. 스콜의 건블레이드를 오토로 해 두면 버튼을 누를 필요가 없다	○	
8. 마력은 마법을 사용할 때 그 효과를 결정하는 요소의 하나이다	○	
9. 마법을 'AUTO'로 정션하고 있을 때는 공격력 중시와 방어력 중시, 2개의 패턴밖에 없다		○
10. 그라트는 수면 공격을 해온다	○	

레벨 7

문제	Yes	No
1. 회피는 물리공격을 어느정도 피할 수 있는가를 나타내는 수치로, 이것이 높으면 물리공격을 잘 받지 않는다	○	
2. FIRE로 불을 흡수하는 적을 공격하면 상대의 HP가 증가한다	○	
3. 스콜이 사용하는 피니쉬블로의 종류는 가지고 있는 건블레이드의 종류와 연관이 있다	○	
4. 불의 마법정제를 사용하면, 마석의 조각 한 개로 FIREBALL를 5개 정제할 수 있다	○	
5. 카드중에는 세계에서 하나밖에 없는 레어카드가 있다	○	
6. 브엘은 FIRE를 사용할 때가 있다	○	
7. 진은 컨퓨를 사용했을 때에만 관련이 있는 수치로, 이 숫자가 클수록 컨퓨의 성공률이 올라간다		○
8. 기저드는 자주 나사를 떨어뜨린다	○	○
9. 적은 아군의 레벨에 따라서 레벨이 올라간다	○	
10. 월드맵을 이동할 때 달리지 않고 걸어서 이동하면 적과 만나지 않는다		○

레벨 8

문제	Yes	No
1. 갈바디아병사는 마법을 쓰지 않는다		○
2. 무기는 정크점에서 개조하여 강력해진다	○	
3. (P)는 캐릭터 어빌리티를 나타낸다		○
4. 헤이스트 상태에서 슬로우가 걸리면 보통 상태가 된다		○
5. 월드맵에서 숲이 평지보다 조우하기가 쉽다	○	
6. 속성방어율이 100%가 넘으면, 그속성의 데미지는 흡수하게 된다	○	
7. 가든은 발람에만 존재한다		○
8. 화염동굴에는 봄(BOMB)이 없다		○
9. G.F에 따라서 습득할 수 있는 어빌리티가 다르다	○	
10. 정크점은 무기를 파는 곳이다		○

레벨 9

문제	Yes	No
1. 적에게부터 드로우한 G.F를 스톡하지 않고 바로 캐스트하는 것도 가능하다		○
2. (M)은 메뉴 어빌리티를 뜻한다	○	
3. 셀피의 특수기 슬롯으로 나오는 마법은 셀피가 가지고 있는 마법이다		○
4. 상성이 맞지 않는다던지, 오랜기간 사용하지 않은 G.F는 파티를 이탈한다		○
5. 파티어빌리티는 캐릭터에 장착하지 않아도 사용 할 수 있다		○
6. 전투불능상태의 G.F를 너무 긴 시간 방치해두면 사라져 버려서 회복할 수 없게 된다		○
7. 하나의 Sharp Spike로 5개의 AP Ammo를 정제할 수 있다		○
8. 스테이터스 이상에 걸린 경우, 그 상대를 쓰러뜨리면 해제된다		○
9. 적은 레벨이 올라가면, 공격패턴을 바꾼다		○
10. 중독이 되면 행동할때마다 독의 데미지를 입는다	○	

레벨 10

문제	Yes	No
1. 혼란상태로 만드려면 마법 컨퓨를 걸면 된다	○	
2. 포션의 회복량은 100이다		○
3. 키스티스의 무기는 마법검이다		○
4. ATB는 ABILITY TONE BLACK을 말한다		○
5. 좀비상태에서는 불의 속성에 약해진다		○
6. 메뉴어빌리티의 도구정제를 사용하면 생명의 물 한 개로 텐트 한 개를 만들 수 있다		○
7. 경험치는 전투에 참가한 멤버 전원에게 균등하게 배분된다		○
8. 블라인드는 뇌를 빼앗겨서 전투불능을 만드는 마법이다		○
9. 석화를 해제하려면 에스나나 금바늘 등을 사용한다	○	
10. 수면상태가 되면, 어떻게 해도 눈을 뜨지 않는다		○

레벨 11

문제	Yes	No
1. G.F는 걸어다니면 HP를 회복한다	○	
2. 드로우커맨드를 장착해두지 않으면 드로우 포인트에서 마법을 드로우할 수 없다	○	
3. 피니쉬블로우가 발동되면 적은 반드시 죽는다		○
4. 세이렌은 치료 어빌리티를 습득할 수 있다	○	
5. 혼자서 복수의 G.F를 정션할 수 있다	○	
6. 어다만다인은 레벨이 10의 어다만타이마이가 떨어트린 아이템이다		○
7. 전투중에 표시된 아이템이나 마법의 배치는 취향 껏 변경할 수 있다	○	
8. 시바는 동료가 되면서부터 죽음의 선고를 습득할 수 있다		
9. 드레인은 상대의 HP를 흡수하는 마법이지만, 같은 편으로 부터는 흡수할 수 없다		○
10. 언데드 몬스터에게 회복마법을 걸면 데미지를 줄 수 있다	○	

레벨 12

문제	Yes	No
1. 이마도도는 땅 속성의 공격을 흡수한다		○
2. 생명마법창도를 사용하면 생명의 물 한 개로 큐어라를 20개 정제할 수 있다	○	
3. 전투에 승리했을 때, 전투불능상태였다고 해도 경험치는 받을 수 있다		○
4. G.F를 얻기 위해서는 전투에서 이기던지, 적에게 드로우 하는 방법 밖에 없다		○
5. 한번에 적으로부터 드로우 가능한 마법의 수는 최대 9개이다	○	
6. 그렌드 맨티스로부터 Sharp Spike는 경할을 수 없다		○
7. 전투중에 커맨드윈도우를 일시적으로 없애고 싶을 때는 버튼을 눌러 없앨수 있다	○	
8. SILENCE상태가 되었을 때 사용하지 못하게 되는 것은 마법과 G.F뿐이다		○
9. SCAN은 자기편에게 걸 수 있다	○	
10. 스테이터스 방어 J에 독속성마법을 100%세트해두면 독속성물리공격을 받아도 데미지를 입지 않는다		○

레벨 13

문제	Yes	No
1. 전투에서 도망친 경우에도 상대에 데미지를 입혔다면 경험치를 받을 수 있다	○	
2. 카마이라브레인에게는 푸린 이빨을 강탈할 수 있다		○
3. G.F어빌리티는 캐릭터가 장착하지 않으면 의미가 없다		○
4. 어떤 드로우 포인트라도 한 번 드로우 했다면 더 이상 드로우할 수 없다		○
5. G.F 케차코아틀은 카드 변화의 어빌리티를, 아이템의 사용없이 습득할 수 있다		○
6. 계속 드로우를 실패하면 잠시동안 드로우를 할 수 없게 된다		○
7. G.F가 전투불능이 되면 그 때 정션하고 있던 자와의 상성이 나빠진다		○
8. 어떤 적이든지 시간만 된다면 도망칠 수 있다		○
9. 스콜의 건블레이드는 탄을 장착하고 있지 않으면 효과가 없다		○
10. 불속성의 적을 공격하면 반드시 화염의 데미지를 입는다		○

레벨 14

문제	Yes	No
1. 드로우로 입수할 수 있는 G.F도 있다	○	
2. 스콜의 연속검은 편지에 올리면 올릴수록 많은 회수로 공격한다	○	
3. 명중률의 수치가 높으면 물리공격을 맞추기 쉬워지지만, 상대의 회피가 높으면 맞추기가 힘들어진다	○	
4. 아이템 중에는 캐릭터와 G.F의 상성을 변화시키는 것이 있다	○	
5. 쉘(SHELL)상태에는 마법데미지를 통상의 1/4로 줄여준다		○
6. 벌멜멜이라는 몬스터가 있다	○	
7. G.F를 정션하고 커맨드 어빌리티를 장착하지 않는한 전투에서 가능한 것은 물리공격밖에 없다	○	
8. 적을 쓰러트릴 때 물리공격으로 쓰러뜨리면 마법공격보다도 많은 경험치를 얻을 수 있다		○
9. 커버(COVER)는 자신의 옆에 서 있는 캐릭터에게만 가능하다	○	
10. BOOST의 경우는 꾹 버튼을 누르고 있으면 된다		○

레벨 15

문제	Yes	No
1. G.F는 소환하면 하는만큼 상성이 올라간다	○	
2. 혼자서 모든종류의 마법을 가질 수 없다	○	
3. Fasitcalon' s Sand storm은 바람속성의 공격이다		○
4. 리플렉은 반사된 마법을 다시 리플렉으로 반사시킨다		○
5. 혼란상태에서도 자기자신은 공격하지 않는다		○
6. 어빌리티로 남국의 바람을 블리자드로 정제할 수 있다		○
7. G.F 켈베로스는 민첩성 보너스의 어빌리티를 습득할 수 있다		○
8. 메뉴화면에서도 침묵상태의 캐릭터는 마법을쓰 수 없다	○	
9. Echo screen은 석화상태를 치료한다		○
10. G.F의 소환중에 침묵상태가 되면 G.F의 소환이 중지된다	○	

레벨 16

문제	Yes	No
1. 특수기는 HP가 적을 때가 나오기 쉽다	○	
2. 속성방어 J와 속성공격 Jx2를 둘가 가지고 있는 G.F를 정션하면 속성방어에 2종류의 마법을 정션할 수 있다		○
3. 메뉴화면의 정션은 마법은 그대로 두고 G.F만 해제하는 커맨드가 있다		○
4. 스테이터스공격 J에 장착한 스테이터스가 100%가 되어도 스테이터스 변화를 일으키지 않는 적도 있다	○	
5. 드로우는 몬스터가 가지고 있는 마법을 가져오는 것이라 가지고 있는 것을 전부 빼앗긴 몬스터는 마법을 사용할 수 없다		○
6. 레벨이 낮은 바이트버그는 마석의 조각을 떨어트린다	○	
7. G해거포션은 G.F의 전투불능을 치료하는 아이템이다		○
8. 전투 참가멤버가 전원전투불능, 좀비, 석화상태가 되면 GAME OVER가 된다	○	
9. 하이포션의 회복량은 1000이다	○	
10. 필드를 걷는 것만으로 돈을 얻을 수 있는 '걸으면 돈이 생김' 이라는 어빌리티가 있다		○

레벨 17

문제	Yes	No
1. 특수기를 쉽게 사용하려면 오라상태를 만들면 된다	○	
2. G.F의 HP를 회복하는 G포션은 전투중에도 사용할 수 있다		○
3. 약의 지식의 어빌리티를 장착하면 1회 행동으로 2개의 약을 사용할 수 있다		○
4. 스콜의 연속검은 트리거 타이밍이 맞으면 피니쉬 블로우가 자주 나온다		○
5. 어빌리티 경계를 장착하면, 백어택을 당하지 않게 된다	○	
6. 버서커 상태에는 특수기를 장동으로 사용한다		○
7. 메뉴가 없어도 좀비상태의 캐릭터에 포션을 사용할 수 있다		○
8. G.F알렉산더의 공격은 신속성의 공격이다	○	
9. 알케오다이노스는 공룡의 이빨을 떨어트린다		○
10. 암흑상태가 되면 어디에 적이 있는지 모르게되고 아군을 공격해 버리는 수도 있다		○

레벨 18

문제	Yes	No
1. 아무리 레벨이 올라도 G.F없으면 정션할 수 없다	○	
2. 리플렉은 어떤 마법이라도 반사한다		○
3. 스테이터스는 30종류가 있다		○
4. 좀비상태를 해제하는 마법은 존재하지 않는다		○
5. 전투에 있어서 행동의 대상을 지정할 때 버튼을 누르면 윈도우에서 선택할 수 있다	○	
6. 단 하나뿐인 혼자서 습득가능한 어빌리티가 있다		○
7. 웬디고는 항상 떠있으나 마법데미지를 받으면 지상에 내려오며 파동탄을 입에서 뱉는다		○
8. 수면 상태에서는 서서히 HP를 회복한다		○
9. 카벙클은 아군전체에 쉘과 프로텍트를 걸어주는 G.F이다		○
10. 컨퓨즈와 버서커를 동시에 걸 경우는 컨퓨즈가 우선이다		○

레벨 19

문제	Yes	No
1. 즉사공격의 방어여부는 체력이 아니라 스테이터스방어J의 즉사%에 관계있다	○	
2. 좀비상태의 캐릭터가 좀비상태의 적에게 드레인하면 제미지를 입는다		○
3. 코카트리스에 독이 될 경우가 있다		○
4. 무적상태는 전투가 끝는 것으로 정상으로 돌아온다		○
5. 카마이라브레인은 독, 개구리, 소, 새, 사슴의 머리를 가지고 있는 몬스터이다	○	
6. 체력이 0인 상태에는 프로텍트를 걸어도 효과 없다		○
7. FIOT는 쓰면 쓸수록 높이 뜬다		
8. X-ATM092는 물리칠 수 없기 때문에 도망갈 수밖에 없다		○
9. BREAK는 대상의 정신을 0으로 하는 마법이기 때문에 처음부터 정신이 0인 적에게는 통하지 않는다		○
10. 정크점에서는 월간 무기로 안 무기에 대해서 아이템부족과 관계 없이 표시된다	○	

레벨 20

문제	Yes	No
1. 자동차에 타고 있는 동안에는 적과 만나지 않는다	○	
2. 화룡의 이빨 한 개로 플레어 20개를 정제할 수 있다	○	
3. 게이라는 약 12미터의 신장을 가지고 있다		○
4. 아무런 속성도 가지지 않은 무속성의 몬스터가 있다	○	
5. Seed 레벨이 올라가면 드로우의 성공률과 마법의 위력도 올라간다		○
6. HP가 감소해도 적에게 받는 데미지는 변함 없다	○	
7. G.F와의 상성이 좋으면 소환시 기다리는 시간이 짧아진다	○	
8. 케티치필러는 거미의 실을 떨어트릴때가 있다	○	
9. STR+90%를 장착하는 것 보다도 STR+20%와 STR+40%를 장착하는 것이 효과가 좋다		○
10. G.F세이렌의 공격은 데미지 + 혼란이다		○

레벨 21

문제	Yes	No
1. 봄(BOMB)은 자폭할 때가 있다	○	
2. 말보로는 북에스타에 있는 몬스터다	○	
3. 격투기를 기획하는 격주왕이라는 잡지가 있다	○	
4. 전파탑의 엘뷰오레로부터 G.F를 드로우 할 수 있다	○	
5. G.F소환중에 스톱상태가 되어도 G.F에 스톱이 걸리는 것이 아니기 때문에G.F는 소환된다		○
6. 디펜드 커맨드는 물리공격은 완전히 노데미지가 되지만 마법에 의한 데미지는 변함 없다		○
7. Life를 정션하면 모든 속성에 대하여 방어력이 올라간다	○	
8. 바람가든에는 도서관이 있다	○	
9. 메가피닉스는 아군전체에 피닉스의 깃털 효과를 내는 아이템이다	○	
10. 봄(BOMB)의 카드 1장에서 봄의 혼 1개를 정제할 수 있다		○

레벨 22

문제	Yes	No
1. 쉘 상태의 캐릭터에게 프로텍트를 걸면 쉘은 해제되고 프로텍트만 남는다		○
2. 운의 수치가 낮으면 돈이나 아이템을 잃을 때도 있다		○
3. 불 속성의 공격을 방어하기 위해서는 얼음속성의 마법을 속성방어J로 하면된다		○
4. 리플렉을 ST방어에 정션하면 9개의 방어치가 오른다	○	
5. 좀비와 페인은 암흑속성마법이다		○
6. HP를 3000회복해주는 하이포션 + 라는 아이템이 있다		○
7. SeeD 레벨이 오르면 물건을 값싸게 살 수 있다		○
8. G.F의 공격과 같은 속성의 마법을 사용하면 그 G.F에 대한 속성이 올라간다	○	
9. 새로운 정보를 입수하면 헬프의 설명이 추가될 때가 있다	○	
10. 드로우는 명중률이 높을수록 성공확률이 높다		○

레벨 23

문제	Yes	No
1. 만능약에서 만능약+ 라는 약을 만들 수 있다	○	
2. 전투에서 도망칠때에는 버튼을 동시에 누르면 된다 (도망가지 못하는 때도 있음)		○
3. 커맨드 어빌리티 회복은 전투불능의 캐릭터에게 사용할 수 있다		○
4. 에스나로는 스테이터스 변화를, 디스펠로는 속성변화를 해제할 수 있다		○
5. 리젠 상태에서는 스톱이 되어도 HP가 회복된다		○
6. 커즈 상태에서는 리미트기를 사용할 수 없다	○	
7. 버서크는 공격력을 높여주지만 단지 ATTACK밖에 사용할 수 없다	○	
8. 말보로의 촉수에서 만능약을 만드는 어빌리티가 있다	○	
9. 플로트는 일정시간이후에 없어진다	○	
10. 프로텍트는 물리데미지를 1/2로 줄여준다	○	

레벨 24

문제	Yes	No
1. 슬로우 상태가 되었을 때 에스나로 고칠 수 있다	○	
2. 프로트를 속성방어J에 장착하면 땅 속성의 방어력이 오른다	○	
3. G.F가 나타나있는 동안에도 ATB는 올라간다		○
4. 오토리플렉의 어빌리티는 전투중 전투불능이 되지 않는한 캐릭터를 리플렉 상태로 한다		○
5. (GF)는 G.F어빌리티를 나타낸다	○	
6. G.F가 습득할 수 있는 어빌리티의 수는 제한되어 있다	○	
7. 프로텍트를 걸면 걸수록 받는 데미지는 줄어든다		○
8. 독 상태의 캐릭터에 드레인을 하면 독 까지 같이 흡수한다		○
9. 너무 전투를 계속하면 무기가 닳수도 있다		○
10. 사일렌스 상태에서 혼란에 걸려도 역시 마법은 쓰지 못한다	○	

레벨 25

문제	Yes	No
1. 인비시블이라는 적으로부터 레이저 캐논을 강탈할 수 있다	○	
2. G.F 리바이어선의 기술 츠나미는 초원의 물을 이용한 기술이다		○
3. G.F의 어빌리티를 잊게 하기 위해서 망각초라는 아이템이 있다	○	
4. 평소에는 안보이지만, 어떤 어빌리티를 장착하면 보이는 드로우, 세이브 포인트가 있다	○	
5. 한명의 캐릭터에 수많은 G.F를 붙여서 정션하는 것보다, 한 개의 G.F를 정션하는 것이 경험치가 더 많다	○	
6. SeeD 봉급을 받기 위해서는 바람 가든으로 때때로 돌아와야 한다		○
7. 워터라, 워터가는 워터보다 더욱 강한 마법이다		○
8. COUNTER는 파티 멤버 전원에게 해당하는 어빌리티가 아니다	○	
9. Bandit's hand라고하는 아이템을 사용하면 Mug의 성공률을 100%로 할 수 있다		○
10. 커즈 상태로 만드는 마법을 드로우할 수 있다		○

레벨 26

문제	Yes	No
1. 언데드로부터 드레인하면 데미지를 받는다	○	
2. 캐릭터 어빌리티 INITIATIVE 백어택 당했을 때도 ATB게이지가 가득한 상태에서 시작한다	○	
3. 커맨드 어빌리티 Darkside는 물리공격을 하면 상대를 암흑상태로 만드는 커맨드다		○
4. 홀리는 유일한 신성 속성마법이다	○	
5. 정션하지 않는 G.F도 경험치와 AP가 올라간다		○
6. 쉘 상태에서 회복마법을 사용하면 회복치도 1/2가 된다	○	
7. 수면상태에서도 회피율이 높으면 공격을 피할 수 있다		○
8. G.F가 습득한 어빌리티를 잊게하는 것이 가능하다	○	
9. 죽음의 선고를 받았을 때 그 전투에서 도망나오면 필드위에서도 카운트가 계속된다		○
10. 공격마법은 마력이 아니라 힘이 강한 쪽이 위력이 높다		○

레벨 27

문제	Yes	No
1. 헤이스트 상태에서는 드로우의 성공률이 내려간다		○
2. SeeD의 급료는 전투에서 물리친 적의 수와 연관이 있다	○	
3. 복수의 G.F를 동시에 소환시키는 더블 G.F라는 어빌리티가 있다		○
4. 아이템을 자동으로 재배치하려면 메뉴에서 Rearrangr를 선택한 된다		○
5. 어떤 몬스터라도 반드시 약점이 있다		○
6. 바이오는 대상의 신체의 분자결합력을 약하게 하고 신체를 무르게 하는 마법이다		○
7. 백어택 당했을 때는 도망치기가 힘들다	○	
8. 프레아는 화염속마법이다		○
9. 캐릭터가 쓰러뜨린 몬스터의 숫자를 알 수 있다	○	
10. 전투에 참가하지 않는 아군도 미약하게나마 경험치를 얻는다		○

레벨 28

문제	Yes	No
1. 민첩성가 있으면 ATB게이지가 빨리 찬다	○	
2. 죽음의 선고는 에스나로 고칠 수 있다		○
3. 마법공격이란 신성속성이외의 마법으로 공격하는 것이다		○
4. 죽음의 선고는 고칠 수 없다	○	
5. 페인은 대상을 독, 침묵, 암흑 상태로 만드난 마법이지만 3개 동시에 동시에 스테이터스변화를 막는 것도 된다	○	
6. 오텔에 묵으면 HP, 스테이터스 변화 등이 모두 회복된다		
7. 스콜의 연속검 발동중에 버튼으로 연속검을 멈출 수 있다		○
8. 더블이나 트리플로 같은 마법을 여러번 사용할 수 있다	○	
9. 석화에도 잠시 지나면 원상태로 돌아온다		○
10. 석화중에 Soft를 사용해도 카누트 다운은 멈추지 않는다		○

레벨 29

문제	Yes	No
1. 전투불능에서 회복해주는 아이템은 피닉스의 마음이다		○
2. 전투불능상태의 G.F는 가만히 놔두어도 다음 배틀에서는 부활해있다		○
3. 더블을 걸었을 때, 또 더블을 걸면 트리플 상태가 된다		○
4. 매직업은 마력을 하나 증가하는 효과가 있다	○	
5. 적이 떨어트리는 아이템의 확률을 바꾸는 레어아이템이라는 어빌리티가 있다	○	
6. 전파탑에서 싸운 갈바디아군의 박스는 대령이었다		○
7. 트리플은 사용하는 마법이 3개가 아니면 사용할 수 없다	○	
8. 아군안의 2인이 좀비상태가 되었을 때 남은 한명이 혼란에 걸리면 전멸이 된다		○
9. 메테오의 공격대상은 선택한 그룹안에서 랜덤으로 결정된다	○	
10. 멜트다운은 적을 용해시켜버리는 마법이다		○

레벨 30

문제	Yes	No
1. 슬레스트에이비스는 번지에 올리면 지진을 일으키기 때문에 플로트를 가지고 있는게 좋다		○
2. 전투불능이 아닌 멤버에게 라이프, 폴라이프를 사용해도 별 효과가 없다	○	
3. HP500의 G.F를 소환중에 800의 데미지를 받으면 그 차인 300은 소환자가 받는다		○
4. 토라마는 종종 Totama's Beard라는 아이템을 떨어트린다		○
5. 커즈상태에서 오리를 CAST하면 원상태로 돌아온다		○
6. 그라바이아라고 하는 몬스터가 갈바디아 대륙에 있다		○
7. 전투가 끝나도 침묵상태는 회복되지 않는다	○	
8. 리플렉 마법이 반사하는 곳은 반드시 그 마법을 발동한 캐릭터다		○
9. 석화상태에 다른 스테이터스 변화를 일으킬 수 없다		○
10. G.F 어빌리티를 습득하는 것은 AP를 모으는 방법밖에 없다		○

툼레이더 3(PS)

Q 툼레이더 3의 비기들을 좀 알려주세요.

문일수

A 다음과 같은 치트코드를 입력하면 숨겨진 비기들을 사용하실 수 있습니다.

· 모든 무기 얻기 (성공시 라라의 비명소리가 들림)

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

· 다음레벨로 (성공시 'NO' 라고 말함)

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

· 모든 비밀장소 (성공시 'NO' 라 말함)

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2

· 에너지 채우기

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2

· 레이스 키 얻기 (라라의 집에서만 사용가능)

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

닌텐도64(ETC)

Q 닌텐도64에는 동영상이 없다는 것이 사실인가요?

김나후

A 아닙니다. 닌텐도64라고해서 동영상이 아주 없는 것은 아닙니다. 단지 다른 차세대 게임처럼 풀 화면의 동영상 구현이 힘들뿐입니다. '바이오해저드 2'를 해보시면 닌텐도64로도 충분히 동영상의 재생이 가능하다는 사실을 확인할 수 있습니다.

더 킹 오브 파이터즈 '99 (PS)

Q 더 킹 오브 파이터즈 '99의 보스 선택법을 다시 알려주세요. 저번달의 방법은 안되더군요.

배운기

A 뭔가 실수를 하신 모양이네요. 정확한 방법은 다음과 같습니다. 보스인 크리저리드를 선택하려면 일단 게임을 한 번 클리어한 후 클리어 데이터를 세이브 합니다. 그후 캐릭터 선택화면에서 스타트 버튼을 누른 상태에서 동그라미, 엑스, 세모, 네모의 순으로 버튼을 입력하면 랜덤 밑에 크리저리드가 등장합니다. 단 VS(VERSUS)모드에서만 가동됩니다.

실황 파워풀 프로야구 '99 결정판(PS)

Q 실황 파워풀 프로야구 '99를 즐기고 있는 독잡니다. 명구도편을 즐기고 싶은데 어떻게해야 생기는지 도무지 모르겠네요. 꼭 알려주시기 바랍니다.

이경환

A 실황 프로 야구라…. 아주 재미있는 야구 게임이죠. 자! 실황 파워풀 프로야구 '99에서 명구도 편을 즐기려면 기본적으로 3개의 회사를 전부 클리어해야 합니다. 3번째로 등장하는 이카리 컨체른에서 1군 선수를 육성해내면 명구도편을 즐길 수 있습니다. 최고의 난이도를 가지고 있는 명구도편은 실황 개막판의 꽃이라고 할 수 있지요. 그럼 재밌게 플레이하시기 바랍니다.

파이널 판타지 택틱스(PS)

Q 파이널 판타지 택틱스에 대해서 궁금한 것이 있습니다. 람자의 경우 견습전사와 소환사가 마스터 되지않는데 마스터 법을 알려주세요. 그리고 사무라이의 카타나의 입수법을 알려주세요.

A 람자의 견습전사를 마스터하기 위해서는 알테마를 배워야 합니다.

알테마를 배우는 법은 에름도어 후작이 데리고 다니는 두 명의 알테마 데몬(본 모습을 보이기 전의 미녀의 모습. 이 맵에서는 아판다(アパンダ)가 등장합니다)에게 라무자가 직접 알테마를 맞아야 합니다. 소환사의 경우에는 똑같은 방법으로 조디악(ゾディアック)을 소환사 캐릭터가 맞아야 합니다.

단 조디악은 일반적인 플레이에서는 등장하지 않으며 딥 던전 등의 숨겨진 던전등을 전전해야 합니다. 그리고 에름도어에게서 마사무네를 훔칠 수는 없습니다.

댄스댄스레볼루션(PS)

Q 댄스댄스레볼루션에서 숨겨진 곡을 선택하는 방법을 알려주세요.

신경태

A 노멀이나 하드를 300~500번 정도 클리어하는 것이 기본적인 조건입니다. 숨겨진 노래는 전부 16곡인데 '파라노이아 190BPM'까지 즐기실 수 있으니 도전해보는 것도 좋겠죠?

Q 댄스댄스레볼루션 2nd MIX에서 숨겨진 곡의 선택법을 알려주세요.

박성우

A 선택방법은 다음과 같은 조건을 만족시키면 됩니다.

Keep On Movin	하드 모드에서 5회 클리어
	20, November 노멀을 1번이라도 플레이
think ya better D	어떤 곡이든 50곡 이상 클리어
TRIP MACHINE	100곡 이상 클리어하거나 파이널 스테이지 직전에 랭크S를 취득
LOVE THIS FEELIN	200곡 이상 클리어하거나 코나미 오리지널 150곡 클리어.

그밖의 숨겨진 비기로는 슈퍼모드가 있는데 타이틀 화면에서 위, 위, 아래, 아래, 왼쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽을 입력하면 댄서들의 모션이 줄어드는 대신 로딩시간이 짧아지는 슈퍼모드가 됩니다.

실황 파워풀 프로야구 2000(N64)

Q 실황 파워풀 프로야구 2000의 숨겨진 비기를 알려주세요.

강신석

A 지금까지 공개된 비기는 3개정도가 있습니다. 자세히 알려드리죠.

▲ 지방구장선택

시나리오모드 올클리어시 지방구장 사용가능합니다.
이 밖에도 모드선택 화면에서 C, ↑, C, ↑, C, ↓, C, ↓, ←, →, ←, →, START를 입력하는 것만으로도 지방구장의 사용이 가능해집니다.

▲ 회사 선택방법

회사 선택화면에서 C, ↑, ↑, C, ↓, ↓, L, R, L, R, Z, STRAT로 회사선택가능해집니다.

▲ 선수들 상세데이터 보기

'데이터 이것저것'의 '데이터 보는 제거'에서 C, ↑, C, ↑, C, ↓, C, ↓, C, ←, C, →, C, ←, C, →, START로 1군 선수의 상세정보 확인가능하고, 위 상태에서(1군 상세정보 확인) C, ↑, C, ↑, C, ↓, C, ↓, C, ↑, C, ↓, C, ↑, C, ↓, START를 입력하면 2군 선수들의 상세정보도 확인이 가능합니다.

바이오해저드 2(PS)

Q 바이오해저드 2를 즐기고 있는 독자입니다. 너무 어려워서 진행하기가 힘듭니다. 액플코드를 몇 개만 알려주시면 고맙겠습니다.

이승환

A 바이오해저드 2의 액플코드입니다. 몇 가지 유용한 것만 알려드리죠.

클레어 코드

효과	액플 코드
무적	8002595E A273
HP 줄지 않음	8003D732 0040 80039AAC 0000
탄수 무한	80065C32 1000 80065C34 D499 80065C36 A022

레온 코드

효과	액플코드
무적	800259AE A273
HP 줄지 않음	8003D766 0040 80039AE0 0000
탄수 무한	80065C6A 1000 80065C6C D691 80065C6E A022

RPG전용 한손 패드(ETC)

Q PS용 패드중에 RPG 전용패드중 한손으로 모든 조정이 가능한 패드가 있다고 합니다. 이 패드를 쓰면 정말 도움이 되나요?

박솔

A RPG를 한손으로 '편하게' 즐기기 위한 용도로 만들어진 전용패드를 말씀하고 계시는군요. 한손만으로 모든 조정이 가능해지기 때문에 RPG게임에서 좋은 효과를 보여줍니다. 그렇다고 꼭 100% 모든 RPG게임을 지원하는 것은 아니고요. 액션 RPG의 경우만해도 한손으로 모든 액션을 커버하기가 힘드니 말이죠…. 주로 즐길만한 장르는 RPG중에서도 시뮬RPG쪽이 보통입니다. 잘몰라 공략집을 뒤져가며 플레이한다거나 라면을 먹으면서 즐길 때 유용하게 사용할 수 있는 패드라고 할 수 있습니다. 아니면 혹시라도 한팔이 다쳤거나 불편한 경우에도 사용할 수 있지요.

PS 염가판(ETC)

Q 플레이스테이션 1이 염가판으로 제작되어 판매된다고 하는데 언제쯤 나오나요? 모양도 틀리다고 하던데…. 자세히 알려주세요.

이범환

A 플레이스테이션 1의 염가판에 대한 정보는 사실입니다. 정식 명칭은 'PSone'으로 기존의 PS보다 더 작고 휴대가 용이한 형태로 발매됩니다. 기본 셋트와 가격 그리고 발매일은 다음과 같습니다.

상품명	플레이스테이션 SCPH-100
표준가격	15,000엔
외형치수	193×38×144mm(폭/높이/깊이)
질량	약550g
대응포맷	플레이스테이션규격CD, 음악CD
발매일	2000년 7월 7일
입출력단자	컨트롤러 단자×2 메모리카드 삽입구×2 AV MULTI OUT (AV멀티출력)단자×1
전원	AC 100V 50/60 Hz DC IN7 . 5V
동봉	아날로그컨트롤러(DUALSHOCK)×1 AV케이블(영상/음성일체형)×1 AC어댑터×1

PSone는 단순히 기존의 플스에 대해 염가판이라고 말씀드리기 힘듭니다. 새로운 네트워크 엔터테이먼트의 세계를 플레이스테이션으로 즐기수 있도록한 개량형 휴대전화를 이용함으로써 추가 데이터 및 프로그램을 다운로드 하는 것도 가능하며 유저와의 통신대전도인 셈이죠. 가능한 또 하나의 PS신화를 만들어낼 하드웨어라고 할 수 있습니다.

700-9077

안녕하세요. 뻔디기입니다!
게임계 초특급 속보 및 게임 진행시의 모든 궁금증이 생길땐
언제라도 700-9077을 눌러 주세요! 모든 질문에 성심 성의껏 답변해 드립니다.

게임에 관한 모든 고민과 최신 정보
700-9077로 시원하게 해결하자!

정보 1 팬들의 가슴을 졸이게 한 「수퍼 로봇 대전 알파」등장!

로봇 대전팬들의 희망 「수퍼 로봇 대전 알파」가 드디어 발매되었다.
기대가 큰만큼 게임에 관한 궁금증도 늘어만 가는 분들을 위해 해결사 「뻔디기」를 만나보시기 바랍니다. 700-9077의 뻔디기를 만나보시기 바랍니다.

정보 2 게임계의 최신 소식을 생생하게 들어보자!

FF9탄의 사전 예약이 벌써 96만개를 돌파했다는 사실과 휴대용 PS 탄생, 그리고 발매된다는 닌텐도사의 차세대 게임기가 이번 8월「닌텐도 스페이스 월드」에서 공개된다는 것은 몰랐나요?
최신 소식을 가장 빠르고 재밌게 들어볼 수 있는 700-9077로 어서 오세요!

이제껏 만나볼 수 없던 꿈의 서비스가
곧 여러분들을 찾아 갑니다. 기대해 주세요!

SHOCKING!!

0600-0909
생생한 라이브 게임
Q&A 서비스

·주·제우미디어

● 뻔디기를 만나는 방법 ●

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 게임 사서함 선택 ➔ 1번 게임 Q&A 코너 선택 ➔ 1번 비디오 게임에 모든 궁금증을 녹음 ➔ 다음날 뻔디기가 남긴 메시지를 재밌게 들어보면 끝! (야~~ 요것 재밌네 ^.^)

재미있는 퀴즈와 푸짐한 상품을 한번에 즐길 수 있는 게임 파워 퀴즈!

700-9077 게임 Q&A!

따뜻한 계절을 맞아 게임 파워 퀴즈의 상품에도 푸짐한 변화를 주었습니다.
용돈으로는 웬지 부담스러웠던 상품을 재미있는 퀴즈도 풀면서 받으실 수 있습니다.
일석이조의 기회를 놓치지 마세요!

특등 1명 플레이 스테이션 2 1대

1등 1명 드림 캐스트 1대

2등 1명 플레이 스테이션 9000

3등 1명 닌 64 혹은 세가 새턴

4등 3명 비트매니아 전용 컨트롤러

5등 5명 포켓 스테이션 혹은 듀얼쇼크

6등 5명 플스용 메모리 카드

7등 5명 플스용 DDR 발판 1대

8등 7명 로또네모네모 1권

9등 10명 고급 다이어리

10등 10명 최신 게임지 1권

당첨확률 99.9%에 도전하는 방법

① 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다. ② 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
③ 추첨이므로 시도 횟수가 많으면 당첨확률이 높아짐을 역이용한다. ④ 별표(*)를 누르면 힌트가 나온다.

·주·제우미디어

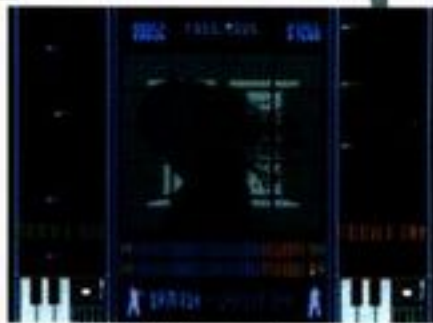
퀴즈 도전 방법

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 파워 퀴즈 선택 ➔ 1번 게임 파워 퀴즈 도전
➔ 문제를 손가락에 땀이 나게 푼다 ➔ 매달 30일 당첨자 발표를 확인 끝!!

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS로는 여름방학특선 대작 소프트임 「파이널판타지 9」과 비트매니아의 결정체인「비트매니아 베스트 히트」가 발매됩니다. DC의 경우 그동안 잦은 발매연기로 팬들을 가슴졸이게 했던 「센티멘탈 그래피티 2」와 세가의 이색 장르게임인 「젯 셋 라디오」가 발매됩니다. PS2로는 실황의 최신판, 「실황 파워풀 프로야구 7」이 발매되어 기대를 모으고 있습니다. 이번 여름방학에는 비교적 풍성한 게임 생활을 누릴 수 있겠네요. 잠잠틈도 없겠습니다.

PS

▲ 파이널판타지 9

▲ 비트매니아 베스트 히트

PS2

▲ 실황 파워풀 프로야구 7

DC

▲ 젯 셋 라디오

▲ 센티멘탈 그래피티 2

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

7월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6일	스즈키 폭발	에닉스	ETC	미정
PS	6일	힘내라! 고에몽 능계 -검은 집의 그림자-	코나미	ACT	오픈
PS	6일	라그나큘 레전드	아트딩크	RPG	4,800
PS	6일	RC DE GO!	타이토	RCG	5,800엔
PS	★7일	파이널 판타지 9	스퀘어	RPG	미정
PS	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
PS	13일	유희왕 진듀얼 몬스터즈 -봉인된 기억-(코나미 베스트)	코나미	RPG	오픈
PS	19일	실황 파워풀 프로야구 2000 개막판	코나미	SPT	오픈
PS	19일	룸 레이더 4	캡콤	ACT	5,800엔
PS	19일	기타프릭스(코나미 베스트)	코나미	음악게임	오픈
PS	27일	더 마에스트로뮤직	글로벌 A 엔터테인먼트	음악게임	4,800엔
PS	27일	팝픈뮤직 애니메이션 멜로디	코나미	음악게임	미정
PS	27일	비트매니아 베스트 히트	코나미	음악게임	3,800엔
PS	27일	비트매니아 피처링 DREAMS COME TRUE	코나미	음악게임	오픈
PS	27일	프린센스메이커 포켓대작전	J. 윙	육성SLG	2,800엔
PS	27일	트와이라이트신드롬 -재회-	스파이크	ADV	5,800엔
PS2	6일	실황 파워풀 프로야구 7	코나미	SPT	오픈

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	19일	실황 월드 사커 2000	코나미	SPT	오픈
PS2	★27일	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	6,800엔
PS2	7월	아메리칸 아케이드	아스트롤	액션	5,800엔
PS2	7월	아쿠아아쿠아	이미지니어	PZL	5,800엔
PS2	7월	라이젤리트	코나미	SLG	미정
PS2	7월	영원을 그대에게	아트 딩크	SLG	미정
PS2	7월	드림오디션	잘레코	SLG	미정
PS2	7월	EX빌리아드	타카라	SPT	5,800엔
DC	19일	룸 레이더 4	캡콤	ACT	5,800엔
DC	27일	룬 제이드	허드슨	RPG	5,800엔
DC	27일	특촬 모험 활극 슈퍼 히어로 열전	반프레스토	SLG	미정
DC	7월	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	6,800엔
DC	7월	버추어 애슬릿 2K	세가	SPT	미정
DC	7월	F1 그랑프릭스 2 for DREAMCAST	비디오시스템	RGC	5,800엔
N64	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
N64	21일	마리오 테니스 64	닌텐도	SPT	6,800엔

8월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3일	스트리트 보더스 2	마이크로 캐빈	SPT	5,800엔
PS	10일	햄스터 이야기	컬처브레인	SLG	4,800엔
PS	24일	유구조곡	미디어웍스	SLG	미정
PS	★26일	드래곤퀘스트 7 -에덴의 전사들	에닉스	RPG	7,800엔
PS	8월	테트리스 with 카드캡터 사쿠라 이터널	아리카	PZL	미정
PS	8월	SD건담 GGENERATION-F	반다이	SLG	7,800엔
PS	8월	SD건담 GGENERATION-F LIMITED EDITION	반다이	SLG	9,980엔
PS	8월	Favorite Dear 순백의 예언자	NEC IC	S · RPG	미정
PS	8월	테트리스 with 카드캡터 사쿠라	PZL	아리카	5,800엔
PS2	3일	진 · 삼국무쌍	코에이	격투액션	6,800엔
PS2	8일	매지컬 스포츠 고!고!골프	마호	SPT	미정
PS2	8월	매지컬 스포츠 2000 갑자원	마호	SPT	미정

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	8월	건그리폰 블레이즈	게임아츠	ATC	6,800엔
PS2	8월	벨벳파일	다즈	SLG	6,800엔
DC	3일	그랜디아 2	게임아츠	RPG	6,800엔
DC	3일	그랜디아 2(초회한정판)	게임아츠	RPG	7,800엔
DC	3일	F355 챌린지	세가	RGC	5,800엔
DC	10일	스폰 in Dmon's Hard	캡콤	ATC	5,800엔
DC	10일	디 디 플래닛	세가	액션	2,800엔
DC	10일	COOL COOL TOON	SNK	음악게임	5,800엔
DC	24일	COOL COOL TOON	SNK	음악게임	미정
N64	11일	마리오 스토리	닌텐도	RPG	6,800엔

9월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7일	비트매니아 Gotta MIX 2	코나미	음악 게임	오픈
PS	13일	디노크라이시스 2	캡콤	ACT	미정
PS	21일	환상수호전 Vol. 1 하루모니아의 검사	코나미	어드벤처	오픈
PS	28일	너에게 Steady	시디브리스	SLG	5,800엔
PS	9월	리베로그란데 2	남코	SPT	미정
PS	10월	PS 조이드	토미	ATC	5,800엔
PS	여름	두근두근 프리티 리그 -Lovely Stat	엑싱 엔터테인먼트	ADV	6,800엔
PS	여름	RPG 만들기 4	아스키	ETC	6,800엔
PS	여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	여름	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
PS	여름	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정

플랫폼	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	여름	북두의 권	반다이	ACT	미정
PS	여름	침묵의 함대	강담사	SLG	5,800엔
PS	여름	청의 6호	반다이 비주얼	AVD	6,800엔
PS	여름	명탐정 코난-3인의 명추리-	반다이	AVD	5,800엔
PS	여름	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
PS	★여름	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1(가칭)	코나미	ADV	미정
PS	여름	모래의 엠브레이스 -에덴 마을의 네이블-	아이디어팩토리	RPG	미정
PS	여름	타츠노코 파이트	타카라	SLG	미정
PS	가을	동경마인학원 외법첩	아스믹 에스 엔터테인먼트	S · RPG	미정
PS	가을	메탈 슬러그X	SNK	ACT	5,800엔
PS	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정

8월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★2000년	엠블렘 사가	아스키	S·RPG	미정
2000년	기동신선조 숫아라 검	아스키	RPG	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
2000년	퍼즐 DE 볼링	일본 시스템	SPT	미정
2000년	카무라이 -雜來-	남코	RPG	미정
★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
2000년	배틀쉽 야마토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
미정	프로야구감독이 되자!	반다이	SLG	5,800엔
미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S·RPG	5,980엔
미정	블랙매트릭스 크로스	NEC	S·RPG	미정
미정	리가시 오브 케인 소울리버	캡콤	ACT	미정
미정	머큐리어스 프리티	NEC IC	SLG	미정
미정	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
미정	캡콤 AVG 넥스트 스타일(가칭)	ADV	미정	
미정	빅가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	미정	
미정	원더러 쇼크 -1950 아메리칸 드림즈-	SCE	TBL	미정
미정	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S·RPG	6,800엔
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	J리그 익사이트 스테이지'll	에폭사	SPT	미정

PS2

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	Ring of Red	코나미	RPG	미정
9월	실피드 더 로스트 플래닛	캡콤·게임아츠	SHT	6,800엔
9월	링 오브 레드	코나미	SLG	미정
11월	오니무사	캡콤	ACT	미정
봄	아메리칸 아케이드	아스트로	ACT	미정
여름	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	레이싱	미정
여름	G-SAVIUOR	선라이즈 인터랙티브	ATC	7,800엔
여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
여름	크로스 파이어	EA·스퀘어	RPG	미정
여름	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
여름	마술사 오펜(가칭)각천서점	A·RPG	미정	
가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
가을	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
겨울	마이트 앤드 매직	아스키	ADV	미정
겨울	1/4	프롬 소프트웨어	ETC	미정
겨울	릴리 하드(가칭)	이미지니어	레이싱	미정
★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
2000년	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
2001년 봄	폭주데코토라전설 3	스파이크	레이싱	미정
2001년	메탈기어 솔리드 2 -선즈 오브 리버티	코나미	ATC	미정
★미정	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
미정	베스트플레이 프로야구	아스키	SPT	미정
미정	사이드와인더 MAX(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	미정
미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키 소프트	SLG	미정
미정	신 콤보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
미정	3D리얼 드라이브	BRONE	레이싱	미정
미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	ACT	미정
미정	고개 배틀(가칭)	엑제코	레이싱	미정
미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A·RPG	미정
★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
★미정	바이오해저드 시리즈	캡콤	ADV	미정
미정	스노우 보드 슈퍼크로스	일렉트로닉 아츠·스퀘어	SPT	미정
미정	옥건 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
미정	젤드너실트 2(가칭)	코에이	S·RPG	미정
미정	Z.O.E(가칭)	코나미	SLG	미정
미정	왈퓨기스의 낮과 밤	코나미	ADV	미정
미정	1 ON 1 Government	조던	ACT	미정
미정	더 바운서	스퀘어	ACT	미정
미정	전일본 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
미정	파이어 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정

PS2

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	하이퍼 투어	스리디	SLG	미정
미정	이데 요스케의 마작가족 2(가칭)	세타	TBL	미정
미정	퍼펙트 골프3(가칭)	세타	SPT	미정
★미정	그란트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
미정	EX인생게임	타카라	TBL	미정
미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
미정	F-1	비디오 시스템	RCG	미정
미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
미정	쿠나이(가칭)	테크모	ACT	미정
미정	파일럿이 되자! 2(가칭)	빅터	SLG	미정
미정	드럼매니아 2(가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	비트매니아 2DX	코나미	음악게임	미정
미정	결전 2	코에이	SLG	미정
미정	결전 3	코에이	SLG	미정

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	캡콤 VS SNK 밀레니엄 파이트 2000	캡콤	ATC	미정
여름	니벨룽겐의 반지	마이크로 캐빈	ADV	미정
여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	미정
여름	www.사커 -참가자 모집-	크린 플라이트	SLG	5,800엔
여름	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
여름	메탈맥스 와일드 아이즈	아스키	RPG	미정
여름	청의 6호	세가	ADV	미정
여름	발더스 게이트	세가	RPG	미정
여름	열투(NET) 골프	세가	SPT	5,800엔
여름	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
여름	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
여름	룬제이드	허드슨	RPG	미정
여름	이터널 알카디아	세가	SLG	미정
여름	M-SR	세가	RCG	미정
여름	러브히나 -돌연 약혼 해프닝-(가칭)	세가	ADV	5,800엔
여름	네플 테일	세가	RPG	미정
여름	세가테트리스(가칭)	세가	PZL	2,800엔
여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
여름	링 에이지	타쿠요	A·RPG	미정
여름	MSR	세가	레이싱	미정
가을	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
가을	카드캡터 사쿠라 드림캐스트(가칭)	세가	ADV	5,800엔
★가을	이노센트 티어즈	글로벌 에이 엔터테인먼트	S·RPG	6,800엔
★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
★가을	엘도란드 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
가을	건스파이크	캡콤	ATC	미정
겨울	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
2000년	카논	NEC 인터채널	ADV	미정
2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	퍼즐	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
2000년	도그전기패왕	빅터 인터랙티브 소프트웨어	ADV	미정
미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정
미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
미정	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
미정	무지개빛 천사	제펜 코퍼레이션	SLG	미정
★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정
미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★27일	이상한 던전 풍래의 시렌 2 -도깨비 습격 시렌성-	춘소프트	RPG	미정
여름	뷰포인트2064	사미	SHT	7,800엔
여름	슈퍼블랙배스64	스타피시	ACT	6,800엔

발매일	게임명	회사명	장르	가격
여름	도라에몽3(가칭)	에폭사	ACT	미정
가을	WWW레슬매니아(가칭)	아스믹 에스 엔터테인먼트		미정
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
★2000년	마더 3-돈왕의 쥐후-	닌텐도	RPG	6,800엔
★미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
미정	록맨 대시	캡콤	ATC	미정

GAME BOY 발매 리스트

★: 파워 기대작 표시

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
13일	유희왕 듀얼몬스터즈 2-탈출!쌍둥이섬-	코나미	RPG	미정
21일	폭주 데코토라 GB 전설	키드	RCG	3,980엔
21일	록맨X(가칭)	캡콤	ATC	3,980엔
27일	근육번부GB2-도전! 궁극의 배틀-	코나미	SPT	미정
28일	사쿠라대전 GB-격 · 하나구미입대-	미디어팩토리	ADV	1,260엔
28일	사쿠라대전 GB-격 · 하나구미입대-프리미엄팩	미디어팩토리	ADV	6,800엔
7월	포켓 러브히나(가칭)	스텔라 엔터테인먼트	ADV	미정
7월	헬로키티의 스위트 어드벤처-다니엘군을 만나고 싶어-	이미지니어	RPG	3,980엔
7월	메달롯 3-투구 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	메달롯 3-하늘가재 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	포켓쿠킹	J윙	SLG	4,800엔

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3일	댄스댄스 레볼루션GB	코나미	음악게임	4,800엔
4일	매지컬체이스	마이크로 캐빈	SHT	3,980엔
4일	소울게터-방과후 모험RPG	마이크로 캐빈	RPG	3,980엔
25일	코로코로 커비	닌텐도	ATC	4,500엔
8월	퍼펙트 초로Q	타카라	RCG	3,980엔
8월	GB 조이드	토미	SLG	미정
8월	록맨 X 사이버 미션	캡콤	ATC	미정

9월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	햄스터 구락부 맡겨줘용!	조단	SLG	3,980엔
9월	열전 GB	컬처 브레인	격투액션	3,980엔
9월	팝픈뮤직 GB 애니메이션 멜로디	코나미	음악게임	4,500엔
봄	월드사커 2000	코나미	SPT	미정
★여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
2000년	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
2000년	J리그 익사이트 스테이지 택틱스	에폭사	SPT	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-힘의 장-	닌텐도	A · RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	피아캐럿 토이박스	NEC인터채널	ADV	미정
미정	비트매니아GB -네트 잼- (미정)	코나미	음악게임	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정
미정	다비스타목장(가칭)	미디어팩토리	SLG	미정
미정	헌터X헌터	코나미	ACT	5,800엔

원더스완 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
13일	SD건담 G GENERATION GATHER BEAT	반다이	SLG	3,800엔
7월	From TV 애니메이션 원피스(가칭)	반다이	ADV	3,800엔
7월	명탐정 코난(가칭)	반다이	ADV	3,600엔

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	링∞(인피니티)	각천서점	ADV	3,500엔
10일	링∞(인피니티)초회한정판	각천서점	ADV	5,200엔

9월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	일하는 초코보	스퀘어	RPG	4,200엔
여름	동경마인학원	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	4,800엔
여름	검은 눈동자의 노아 -셀그리스 크로니크-	거스트	RPG	3,980엔
여름	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A · RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS@PZL	미정	
미정	마작왕(가칭)	童	TBL	미정

네오지오 포켓

★: 파워 기대작 표시

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	더 킹오브 파이터즈 배틀 DE 파라다이스	SNK	격투액션	미정
미정	록맨 배틀&파이터즈	캡콤	ACT	4,800엔

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3일	NGP 콜렉션 SNK VS 캡콤 파이터즈 SNK 서포트 버전	SNK	ETC	2,800엔
3일	NGP 콜렉션 SNK VS 캡콤 파이터즈 캡콤 서포트 버전	SNK	ETC	2,800엔
10일	COOL COOL JAM	SNK	ACT	미정
10	델타 워프	이오시스	ATC	3,800엔

9월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	SNK 캐릭터 레이스 게임(가칭)	ITL	레이싱	미정
미정	KOF R-3(가칭)	SNK	격투액션	미정

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오

최근 들어 리메이크나 이식이 게임의 새로운 장르로 정착한 듯한 느낌이군요. 이번달 앙케이트의 주제는 고전 게임&명작의 이식에 대한 것입니다. 답변은 애독자 엽서에 해주시기 바랍니다.

1. 8비트 혹은 16비트 게임기를 소유하고 계십니까?
① 가지고 있다 ② 가지고 있지 않다
③ 기타( )

2. 가지고 계신 8비트 혹은 16비트 게임기를 모두 적어주세요
① 패미컴 ② 메가 드라이브
③ PC-엔진 듀오 ④ 슈퍼 패미컴
⑤ 기타( )

3. 패미컴 시절의 고전 게임을 지금이라도 즐겁게 플레이하실 수 있습니까?
① 재미있게 즐길 수 있다
② 구입하면 뿌듯하긴 하지만 재미는 없을 것 같다
③ 난 단순히 수집에 의미를 두고 있다
④ 기타( )

4. 희기종이 된 고전 게임에 프리미엄이 붙어있다면 구입하시겠습니까?
① 구입한다 ② 구입하지 않는다
③ 가격을 봐서 구입한다 ④ 기타( )

5. 만일 구입한다고 대답했다면 어느 정도의 가격이 적당하다고 생각하십니까?
① 부르는게 값이다
② 정가까지는 줄 수 있다
③ 떨이로 파는 정도의 가격이 아니면 구입할 수 없다
④ 기타( )

6. 사장된 기종의 하드웨어 혹은 소프트웨어를 아직도 구하러 다니십니까?
① 매일 같이 청계천 등지를 헤매고 있다
② 우연히 발견하면 구입하는 정도다
③ 일부러 구하러 다니지는 않는다
④ 기타( )

8. 고전 게임의 이식은 그대로 이식되는 것이 좋다고 생각하십니까? 아니면 다시 만드는 편이 좋다고 생각하십니까?
① 그대로가 좋다
② 원작의 느낌을 살리는 선에서 어느 정도 수정되는 것이 좋다
③ 차세대기에 맞게 전면적으로 수정해야한다
④ 기타 ( )

필자모집

게임 좋아하시지요? '난 게임없이는 못살아' 라고 생각하시는 분들을 의한 희소식. 게임파워에서는 필자를 모집하고 있습니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드, 나이 17세 이상에 게임을 공략집없이 클리어하고, 그것을 글로 표현할 수 있는 분이면 언제나 환영합니다. 게임파워의 문은 생각보다 높지 않습니다. 자! 무엇을 망설이세요. 지금 바로 전화주세요.

☎ 02-3142-6845 게임파워 편집부

애독자 엽서를 성의있게 작성해주신 분들께는…

애독자 엽서를 성의껏 작성해주신 분에게는 그 달의 게임파워를 보내드립니다. 물론 당첨된 사실을 모르고 책을 구입하는 문제가 발생하지 않도록 본지가 발매되기 전 개인적으로 미리 연락을 드리겠습니다. 애독자 엽서는 되도록 본명으로, 그리고 전화번호를 남겨주시기 바랍니다.

파워티켓 상품

1등 플레이스테이션 2 1대

2등 드림캐스트 1대

3등 닌텐도 64

4등 게임보이 컬러 1대

31등~40등 휴대용 게임기 1대

5등~10등 게임파워6개월 정기구독권

11등~20등 캐릭터 피규어 1개

21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개

41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개

GAME POWER

편집 후기

초등학교를 졸업한지도 10년이 훨씬 지나버린 지금, 모 웹사이트의 도움으로 동창회가 열렸단다. 물론 마감 때문에 참가할 수는 없었지만, 혹시 참가했더라도 '과연 나는 참석했을 것인가?' 하는 의문이 든다. 동창들의 모습이 얼마나 변했을지 궁금하지만…, 다시 만나면 반갑겠지만…, 그냥 기억 속의 모습으로 남겨두는 편이 좋을지도…라는 생각을 한다. 글쎄…동창회에 가지 못한 우울함이 이끌어낸 자기 합리화? 과거와 현재로 이어지는 끈, 그리고 기억들이 나를 묘한 나른함에 젖게 한다. 마감이 끝나면 푸욱~ 잠들어 어린 시절 꿈이라도 꾸어볼까?

…………………………………… **이현수 팀장**

안녕이라는 한마디는 아주 간편한 인사이다. 반가움의 뜻도 되고 이별의 뜻도 되는 그런.
사미, 방진 안녕.
…「드림세컨」하러가야지.

…………………………………… **신상민 기자**

이제 여름이다. 조금 있으면 피서를 떠날 터인데…, 커다란 게임기를 들고 다닐 수는 없어서 휴대용 게임기를 장만할 생각이다. PSone처럼 DC도 휴대용으로 게임기가 나왔으면 좋겠는데….

…………………………………… **문학준 기자**

세상에서 가장 어려운 글쓰기는 바로 마감후기 쓰기. 왜 난 이거 쓰는게 제일 힘들까?

…………………………………… **이종우 기자**

많은 아쉬움이 남지만 후회는 하지 않습니다. 사실 미련이 남기는 하지만 제가 정말로 해야할 일이 무엇인지를 알게 되었기에 잠시 자리를 비우기로 결정했습니다. 비록 몇 년이 걸릴지는 모르지만 제가 스스로에게 만족할 수 있을 때 반드시 돌아오겠습니다. 그때는 어른이 될 수 있겠지요? 마지막으로 게임파워의 모든 분들에게…, 감사합니다. 그리고 죄송합니다. 이것이 게임파워의 사미가 남기는 마지막 메시지가 되지 않길 바라며…, by 사미.

…………………………………… **정재환 객원기자**

전혀 새롭지 않은 식구가 한 명 생겼다는 것이 힘이 됐을까? 아니면 나보다 늦게 들어온 사람이 생겼다는 것이 힘이 됐을까? 별별 생각이 다 드는 한 달이었다. 그치만 왠지 일이 더 힘들게 느껴졌던 한 달이기도 했다. 마감 때만 되면 피곤하고 괴롭고 기타 여러가지 일들이 일어난다. 하지만 이제는 무덤덤하게 받아들이는 수밖에 없는 것. '파이팅!' 을 연거푸 내뱉으며 피곤함을 이겨본다.

…………………………………… **김규만 객원기자**

객원으로 새로이 시작한 첫달이건만 나나 파워 식구들이나 나에 대해 전혀 새롭다는 기분을 느낄 수 없었다. 필자로서 보낸 시간이 길었던 탓이려니…하고 그리 낯설지 않은 일들을 하나들씩 배워간다. 정말 한 가지 아쉬움이 남는 것은 이제 공략 최전선에서 물러나야 한다는 것. 물론 게임의 공략이라는 것은 엄청나게 어려운 정신 노동이다. 어찌 보면 반가운 휴식이라 할 수도 있지만 세월을 공략과 함께 살아온 나로서는 당분간의 생활은 피부로 체감되는 어색함 속에서 살아야 할지도 모른다는 생각을 해본다. 독자 여러분, 그리 새로운 얼굴도 아니지만 새삼스레 잘 부탁합니다.

…………………………………… **방진 객원기자**

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 김성회, 방 진, 차준호, 김상근, 곽경수, 박기언, 천용건, 곽동언, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석
파워미술팀장	이정아
미술	고은영 대리, 김해정
일러스트	김상근
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영, 정경남, 박성일, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정 강은하, 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인왕서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하여 그와는 별도로 파워티켓 6개월치(2000년 7월호 ~ 2000년 12월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아 주시기 바랍니다.

GO! POWER

공·략·왕

ARC

펌프 잇 업 3rd O.B.G

PS 슈퍼 로봇대전 α

PS 아쿵카구아

PS 브리건다인 -그랜드 에디션 -

DC 구원의 반 -재림조-

DC 사쿠라대전

2000

8

Contents

ANDAMIRO
ENTERTAINMENT

OLDIES BUT GOODIES

PUMP it up
STOMP YOUR FEET

The O.B.G.
The 3RD Dance Floor

장르	댄스 시뮬레이션
제작사	안다미로
발매일	발매중

뭐… 새삼 펌프가 뭔지 설명할 필요도, 하는 법에 대해 주절 주절 설명할 필요도 없다고 본다. 설마 게임파워 독자들 중 모르는 사람이 있을 것이라고 생각되지는 않으므로. 그렇지만 하는 법만이라도 간단히 설명해보자면, 화살표가 올라가다가 '칸' 안에 들어가면 살포시 밟아주면 된다. 자 이제 '본격 하드코어 클리어 가이드 펌프 3rd 특집 족보 대공개편'을 시작해보도록 하자.

공략 : Mcwild

3rd O.B.G에서 달라진 점

얼마전 몇몇 버그를 수정하고 크레이지 족보가 추가된 3.04 버전이 전국적으로 설치되었다. 이마도 거의 모든 업소가 3.04 버전으로 바뀌었을 것이라고 생각하고, 변경점도 3.04 버전에 맞추어서 설명한다.

◆스테이지 클리어 후 로딩 화면이 추가.

- 스테이지가 지날 때마다 점점 아래로 내려가는 시선이 야릇하지만, 결국 아무것도 아니다.

◆퍼펙트 판정이 좋아졌다.

- 난이도가 어렵지 않은 곡은 올 퍼펙을 노려보자.

◆곡 선택 시간이 20초에서 30초로 늘어났다.

- 히든 커맨드를 걸 시간적 여유를 제공하고자 하는 안다미로의 배려인 듯.

◆게이지의 변화

- 게이지가 빨간색이 되면 바로 게이지 부분에 DANGER!가 뜨고, 게이지가 바닥에 닿은 후 몇 개의 미스만으로도 Stage break가 걸린다(즉 죽는다).

◆2인 플레이시 족보의 특이점

- 2nd 버전까지의 2인용은 1인용의 족보를 두명이 나눠서 한다는 느낌이었는데, 3rd에서는 좀더 본격적인 2인 플레이를 지원한다. 그것을 증명하는 것이 바로 '동료 발판 밟아주기'. 곡에 따라 한사람에게 3~4개의 커맨드가 한번에 나오기 때문에 동료가 와서 밟아주지 않으면 안되는 경우가 생긴다. 물론 그 경우에는 동료의 족보는 아무것도 나오지 않거나 하나 정도의 커맨드만 지나간다. 주로 논스톱 리믹스에서 많이 발견된다.

◆히든 모드의 추가

Random Vanish, Random Accel, Crazy의 세가지 모드 추가(히든 모드 설명 참조).

◆버그

전곡 모드 사용시

로 취소하면 게임오버가 되는 버그가 있다. 같은 커맨드를 한번 더 입력하는 방식으로 취소를 하자.

◆Bonus Stage 등장 조건

- 기판 세팅에서 4스테이지로 설정되어 있는 경우 무조건 등장한다.

3스테이지로 설정된 경우는 게임 난이도에 따라 등장 조건이 다르다(표 참조).

난이도	조건
Easy	보너스 스테이지 없음
Normal	하드 - A등급 이상, 더블 - S등급 이상을 받아야 한다.
Hard	하드 - B등급 이상, 더블 - A등급 이상을 받아야 한다.

◆배틀 시스템의 변화

- 배틀이 대폭 변경되어, 진정한 '배틀'이 되었다. 배틀은 총 3스테이지로 구성되며, 곡 선택 조건은 아직 밝혀진바가 없다. 대전의 열쇠는 바로 콤보. 콤보의 숫자에 따라 상대에게 'ATTACK'을 할 수 있다. 어택이 시작되면 상대방의 화면에 다양한 히든 모드들이 걸리게 된다. 공격 방식은 콤보 수에 따라 2배속, 랜덤, 배니쉬, 서든 랜덤 등으로 나눌 수 있다.

◆MISS 콤보 추가

- 일정 이상 MISS가 나면 콤보 처리가 된다. 플레이어 입장에서 보면 상당히 약오르는 시스템. 기판 설정에서 Stage break를 off 로 설정했을 경우에는 200이 넘는 MISS 콤보를 구경할 수 있다.

히든 모드

◆배니쉬 모드(Vanish Mode)

화살표가 스텝존 두박자 아래에서 사라지는 모드.

DDR이나 비매니 시리즈의 히든 모드와 비슷하다. 성공시 효과음과 함께 화면 가장자리에 V가 써있는 검은 마크가 생긴다.

◆2배속 모드(2X Mode)

노트가 올라오는 속도가 두 배가 된다.

족보 자체가 두 배로 길어지는 것이기 때문에 입력 타이밍은 같다. 펌피럼의 경우 곡들의 BPM이 대부분 느리기 때문에 오히려 2배속 모드가 더 쉬운 경우가 많다.

◆4배속 모드(4X Mode)

노트가 올라오는 속도가 네 배가 된다.

익숙한 곡이 아니면 함부로 4배속 걸면 폭사하게 된다. 나머지는 2배속 모드와 동일.

◆8배속 모드(8X Mode)

노트가 올라오는 속도가 8배가 된다. 이쯤 되면 거의 눈으로 보고 밟는 것은 불가능하다. 곡 전체를 거의 외우지 않으면 플레이 자체가 불가능. 여기에 히든 모드를 덧붙여서 걸어도 어차피 마찬가지니 폼 나게 히든도 걸어버리자.

◆미러 모드(Mirror Mode)

노트가 반전되어서 올라온다. 이름 그대로 노트를 거울에 비춰보는 것처럼 올라온다는 뜻. 곡에 싫증이 났다거나, 화면을 안보고 백플(Back Play의 약어)을 즐기는 사람이라면 미러 모드를 사용하도록 하자.

◆랜덤 모드(Random Mode)

노트가 기존의 배치와는 전혀 다르게 무작위로 나온다. 2개의 노트가 동시에 나오던 부분에서 종종 하나의 노트만 나오곤 하는데, 이것은 두 노트가 랜덤이 되어서 겹치는 경우가 있기 때문. 초고수들을 위한 모드이니 남용은 금물.
2nd에서는 더블 모드에서 랜덤을 걸고 플레이할 때 2p쪽은 랜덤이 걸리지 않는 버그가 있었지만, 3rd에서는 양쪽이 모두 랜덤으로 나온다.

◆커플 모드(Couple Mode)

1P와 2P의 노트가 좌우 대칭으로 올라온다. 커플 플레이를 위한 모드. 1P와 2P의 노트가 둘 사이에 집중되는 부분에선 낯뜨거운 장면을 가끔 감상할 수 있다.

◆싱크로 모드(Shynchro Mode)

2인 플레이시 1P, 2P의 노트가 똑같이 나온다. 즉 1인 플레이시의 노트를 둘이서 같이 즐길 수 있다. DDR의 VS MODE와 동일.

◆리믹스 더블 모드(Remix-Double Mode)

논스톱 리믹스를 더블로 즐길 수 있는 모드. 모드 셀렉트에서 논스톱 리믹스를 선택한 후 걸어야한다. 발동 후에도 효과음만 날 뿐 아무 변동이 없지만, 게임을 시작하면 새로운 족보를 접할 수 있다.

◆전곡 선택 모드(Select All Mode)

최근 공개된 전곡 선택 모드. 3.04 버전에서만 가능하고, 모드 선택 후 가운데 발판 8연타로 캔슬을 하면 게임 오버가 되는 버그가 있다. 이 모드는 모드 셀렉트 화면에서 입력하면 발동된다. 이지, 하드 모드의 전곡을 고를 수 있는 모드. 한번 했던 곡도 다시 할 수 있다. 가장 많이 사용하는 모드.

◆랜덤 배니시 모드(Random Vanish Mode)

3rd에서 새로 등장한 모드. 이름 그대로 랜덤에 배니쉬 모드가 결합된 모드. 엄밀히 말하면 랜덤 서든이라고 할 수 있다. 노트가 정상적으로 나오다가 사라진 후 2박자 전에 랜덤이 걸린 상태로 등장한다. 배속을 걸고 하면 난이도 200배!

◆랜덤 엑셀 모드(Random Accel Mode)

역시 3rd에서 새로이 추가된 히든 모드로, 이름 그대로 배속이 무작위로 걸린다. 노트를 보고 하려고 하면 폭사하기 쉬우므로 주의하자. 더블에서는 1P에만 랜덤 엑셀 모드가 걸린다.

◆논스텝 모드(Nonstep Mode)

노트가 전혀 나오지 않는다. DDR 3rd의 스텔스 모드와 같은 종류. 2nd에서는 박자를 맞추라는 배려로 최초의 노트라도 나왔지만, 3rd에서는 그것마저 나오지 않는다.

◆유니온 모드(Union Mode)

더블의 족보에 미러 모드 상태의 족보가 겹쳐서 나오는 모드이다. 즉, 2인이 함께 플레이하는 모드로 한명은 앞을 보고, 한명은 뒤를 보고 플레이하기에 알맞다.
모드 셀렉트에서 더블 플레이를 선택한 후 커맨드를 입력해야만 발동된다. 리믹스 더블로도 가능.

◆크레이지 모드 (Crazy Mode)

DDR의 SSR모드와 같은 초 고난이도의 모드. 퍼포를 모르는 순수 스텝퍼를 위한 모드로, 하드 세 번째 스테이지, 하드 보너스 스테이지, 논스톱 리믹스 두 번째 스테이지에서만 사용이 가능하다. 3.04 버전에서 '헤어지는 기회'와 'Final Audition 2' 두곡의 크레이지 모드가 추가되었다. 총 10곡이 크레이지 모드로 플레이 가능.

易

EASY

1st Stage

경고

EASY

타샤니

CAUTION

경고

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

1st Stage

악몽(惡夢)

EASY

BANYA

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

易

EASY

눈을 감아

EASY

BANYA

1st Stage

PUMP IT UP

Free Style
BANYA

FREE STYLE
BPM 99
song by BANYA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

1st Stage

易

EASY

2nd Stage

애수

EASY

GOD

애수

BPM 106

song by

GOD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

2nd Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

뿌요뿌요
EASY
UP

뿌요뿌요
BPM 140.05
J.P

2nd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45

難

HARD

연가

유승준

연가

BPM 118

SONG BY YU SEUNG JUN

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

경고
BANYA

MiDnighT BluE
BpM 80
sOng By BanyA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

1st Stage

PUMP it up
STOMP YOUR FEET

AHHA

Pumping up
BANYA

펌핑업
Pumping up
BANYA
bpm : 135

2nd Stage

JUMP

難

HARD

우리는

DEUX

BPM 175.9

2nd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

難

HARD

그녀와의 이별

김현정

그녀와의 이별

BPM 140

SONG BY KIM HYUN JUNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

3rd Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

3rd Stage

29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56

PUMP
STOMP YOUR FEET

41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80

Bonus Stage

PUMP IT UP

STOMP YOUR FEET

Bonus Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

狂

CRAZY

서울 구경

BANYA

서울구경

BPM160

Song By BanYa

Music Video By Chang.

HIDDEN Stage

狂

CRAZY

Extra-vaganza

BANYA

TECHNO EXTRAVAGANZA

BPM 195

Composed by BANYA

HIDDEN Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80

HIDDEN Stage

DOUBLE

1st Stage

Free Style
DOUBLE
BANYA

FREE STYLE
BPM 99
song by BANYA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

1st Stage

PUMP IT UP

STOMP YOUR FEET

惡夢 (악몽)

BANYA

song by BANYA

1st Stage

兩

DOUBLE

경고

DOUBLE

타샤니

CAUTION 경고

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

Hon

PUMP IT UP

STOMP YOUR FEET

뿌요뿌요

UP

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

DOUBLE

2nd Stage

Midnight Blue
DOUBLE
BANYA

MiDnighT BluE
BpM 80
sOng By BanyA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

2nd Stage

Vanity Is Call Att

兩
DOUBLE

우리는
DOUBLE
DEUX

3rd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

터키 행진곡
BANYA

TURKEY MARCH
BANYA
BPM 150

3rd Stage

WAR HEAD

HOSTILITY

BONUS Stage

애수

GOD

경고

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

BONUS Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

71
72
73
74
75
76
77
78
79
80

BONUS Stage

노래도 따라 부르자 ~♬♪

립싱크의 시대는 갔다. 첨부한 가사집을 보며 노래와 춤을 동시에 즐겨보자(반야의 곡만 수록).

惡夢

날 지워줘 너의 그 마음에서
넌 내 곁에 있기를 원했지만
널 아직도 사랑한다는 말을
꼭 믿어줘
아무리 눈을 뜨려 해도
움직일 수 없는 나의 몸은
잔인한 너의 웃음으로
나를 내려다보고만 있지
안돼 이건 꿈일 꺼야
어떻게 내 앞에 니가 나타날 수가 있어
제발 이렇게 나에게
구차한 방법으로 보답하려 하진 말아
날 잊어줘 너의 그 마음에서
넌 내 곁에 있기를 원했지만
널 지웠어 생각도 나지 않아 이젠 사라져 예~

눈을 감아

Yeah last get funky C'mon huh ah-ah-ah
It's not the one that I really wanna take from you huh
I thought it would be the only make you free yeah
I'll make you free(10번 반복)

날 잊을 수 있게 마지막 선물을 전해주려 해
날 원망하지마 내게 감사하려 하지마
그냥 가만히 있어 내게 모든 걸 맡겨
절대로 눈을 뜨면 안돼
그래 잘 알고 있어 조금만 참으면 돼
이제 곧 끝날거야
I thought it would be the only make you free huh
Good-bye

Pumping Up

Aha ah yeah yo Do you wanna dancin' me?
Ah yeah yo!
자! Come on baby 이렇게 나처럼 1, 2, 3 hey!
어제의 나의 모습은 Ugly~ 처량도 했지
지난번 꿈속에 빠진 Pump Dance, Pump it up
이럴 수가 모두들 너무나 잘했어
나도 아침에 푹 하니 깨어 버렸어
이젠 나에겐 아무런 위로조차 의미가 없어
너희들 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 챔피언, Pump it up
모두 앞에 서기 위해 노력해야 해
Every 밤 꿈 속에까지 Pump! Jump! Pump! Jump!
그래 모두들 너무들 잘한다 해도 언젠가는 나의 숨은 실력 보여줄거야
이젠 나에겐 아무런 위로조차 의미가 없어
너희들 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 챔피언, Pump it up!

그녀는 피자를 좋아해

우연히 길을 걸어가다가 발걸음 멈춘 이곳에
군침을 삼키며 있는 모습 나는 그저 바라보고만
시간이 조금이른 이후에 뜨끈히 다가오는 피자
꽃처럼 반짝이는 두눈 와구와구와 우와…

그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 와구와구와 우와..

그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를

좋아해 그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자 우와…

BONUS Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

連

NONSTOP REMIX

NONSTOP REMIX-4

NONSTOP REMIX 4

그녀는 예뻤다

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

PUMP it up
STOMP YOUR FEET

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80

1st Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

2nd Stage

41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66
67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86

music

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

HIDDEN Stage

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

連+兩

NONSTOP REMIX DOUBLE

NONSTOP REMIX-3

Nonstop 논스탑 3

NONSTOP REMIX 3

REMIX 3

NO FREE STYLE MIDNIGHT BLUE

99 BPM BanYa

1st Stage

1st Stage

33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

71
72
73
74
75
76
77
78
79
80

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

2nd Stage

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

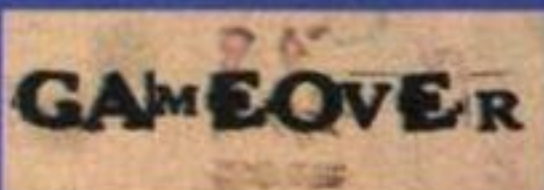
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76

77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

2nd Stage

포켓 사이즈로 제작 하였으니 휴대를 원하시는 분은 뒷면의 점취선을 잘라서 사용하세요.

GAME OVER

GAME POWER 특별 제작

POCKET SIZE GUIDE BOOK

PUMP it up™

STOMP YOUR FEET

●장르:S · RPG ●제작사:반프레스토 ●발매일:5월 25일
●발매가:6,980엔 (한정판 9,800엔)

PLAYSTATION

숙련도가 뭐길래…

슈퍼로봇대전α

항목	평점
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

오래 기다렸다. 거듭되는 발매연기…. 드디어 발매된 「슈퍼로봇대전α」는 지칠대로 지친 유저들의 가슴을 후련하게 해줄 정도의 재미가 있다! 기다린 보람이 있다고 할까….

공략 … 'DIE' CE, 流星

누구나 다 알고 있을만한 기본 조작편

이전 시리즈를 해봤던 사람이라면 누구나 알고 있을 것이다. 외관상 많은 것이 달라졌지만 조작법은 달라진 것이 없으며 패드리셋과 퀵 컨티뉴도 여전히 사용가능. 하지만 슈퍼로봇대전α(이하 α)가 처음 접하는 로봇대전 시리즈인 사람들은 기초적인 조작법을 확실하게 익혀두자. 물론 조작법이 어렵다는 것은 아니지만, 알아두면 편리한 것들이 다수 존재한다.

맵 화면에서의 조작법

버튼	기능
방향키	커서의 이동
○버튼	결정
×버튼	유닛, 지형조사
□버튼	전체지도 보기
△버튼	빠른 커서 이동
L1, R1버튼	미행동 아군 유닛 검색
L2, R2버튼	적군 유닛 검색
스타트버튼	부대표

부대표에서의 조작법

버튼	기능
방향키	커서의 이동
○버튼	선택한 유닛으로 커서 이동
×버튼	맵 화면으로 나가기
R1버튼	누를 때마다 HP순, 레벨순, 기력순으로 전환
L1버튼	파일럿정보와 유닛정보 전환
스타트버튼	적 부대표와 아군 부대표의 전환

인터미션에서의 조작법

버튼	기능
○버튼	대사를 넘긴다
L1, R1버튼	누르고 있으면 대사가 빨리 넘어간다
L2, R2버튼	한 마디 단위로 대사를 빠르게 넘긴다
스타트버튼	누르고 있으면 다음 선택지까지 대화를 스킵

패드 리셋과 퀵 컨티뉴

슈퍼로봇대전 시리즈의 전통적인 패드 리셋. 이번에도 역시 건재한다. 역시나 사용법은 스타트+셀렉트+L1+L2+R1+R2이며. 이 후 셀렉트버튼을 제외한 모든 버튼을 떼면(즉, 셀렉트버튼만을 누르고 있으면) 퀵 컨티뉴를 할 수 있다. 퀵 컨티뉴란 맵 화면에서 세이브를 한 데이터를 로고와 타이틀화면을 생략하고 로드하는 것.

이 지겨운 화면을 볼 필요가 없다▶

- PRESS ANY BUTTON -

타이틀 화면은 물론 다 알고 있겠지만…

◀언제나와 동일한 구조의 타이틀이다. 여기까지는 같지만…

메뉴	설명
START	게임을 처음부터 시작한다.
LOAD	인터미션에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
CONTINUE	지도상에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
OPTION	말하자면 부록이라고 할 수 있는 모드. 자세한 것은 다음을 참고하자.

가라오케 모드(カラオケモード)

음악과 함께 아래에 가사가 나온다. 모든 곡에 가사가 있는 것은 아니기 때문에 선택할 수 있는 음악은 한정되어 있지만, 그래도 이전에 비하면 훨씬 많아진 것이다. 음악을 듣는 도중 취소할 수가 없어 실수로 고른다면 매우 좌절하게 될 것이다…. 게다가 4차나 F와는 달리 배경에 전투화면이 나오지 않기 때문에 상당히 허전한 느낌이 든다.

◀그래도 혼을 실어서 따라 부르면 해결된다!!

로봇 대 도감(ロボット大図鑑)

캐릭터 사전과 마찬가지로 등장했던 로봇들에 대한 설명을 볼 수 있다. 설정상의 크기와 무게 등을 알 수 있는 것이 장점.

데모 셀렉트(デモセレクト)

역시 게임 중에 한 번 봤던 합체 등의 데모를 볼 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 많이 나오는 분기를 따라가야 많이 보게 된다. 보는 도중 ×버튼으로 취소할 수 있다.

보고 또 보고▶

캐릭터 사전(キャラクター事典)

게임을 하며 등장했던 캐릭터들에 대한 간략한 소개를 볼 수 있다. 등장 작품별로 정리되어 있으며, 등장 작품과 성우 등도 알 수 있다는 점은 이전의 시리즈에 비교할 것이 못된다. 왼쪽 위에는 수록률이라는 것이 표시되어 있는데, 이것은 달성도라고 생각하면 된다.

이 정도면 어디나▶

사운드 테스트 모드(サウンドセレクト)

이 게임에 쓰이는 모든 음악을 들을 수 있는 모드. 마음에 드는 음악은 언제든지 이곳에서 들을 수 있다. 특별한 세이브 파일을 필요로 하지는 않는다.

유닛 메뉴

이동(移動)	유닛을 이동범위 안의 마음에 드는 장소에 이동시킬 수 있다
공격(攻撃)	적절한 무기를 선택해 적을 공격한다
정신(精神)	파일럿 고유의 정신커맨드를 사용한다
탑재(搭載)	전함에 들어갔을 때 나오는 메뉴. 전함에 들어가 보급을 받는다. 하지만 기력이 10 줄어든다
분리, 합체(分離, 合体)	합체로봇을 분리하거나, 분리되어 있는 상태에서 합체한다. 합체를 하기 위해서는 모든 유닛이 인접해야 한다
변형(変形)	변형 가능한 유닛을 변형시키는 것. 상황에 맞는 유리한 형태로 변형하자
수리, 보급(修理, 補給)	수리장치, 보급장치가 있으면 사용할 수 있다. 수리는 HP회복, 보급은 EN과 탄수 회복으로 보급의 경우에는 기력이 10 줄어든다
설득(説得)	특정 맵에서 특정 캐릭터끼리 인접하면 나오는 커맨드. 적이 동료가 될 수도 있고, 퇴각하는 경우도 있다. 대부분 아군이 되는 것에 영향을 미치므로, 설득이 가능한 곳에서는 일단 모두 설득하자

맵 메뉴

턴 종료(ターン終了) 현재 아군의 턴을 종료한다. 종료하기 전 다시 한 번 확인을 하는데, 이때 행동을 종료하지 않은 유닛이 있으면 알려준다.

정신검색(精神検索) 현재 아군 중 한 명이라도 갖고 있는 정신커맨드를 모두 보여준다. 어떤 정신커맨드를 선택하면 그것을 갖고있는 캐릭터를 찾을 수 있다.

부대표(部隊表) 아군과 적군의 목록을 볼 수 있다. HP, EN등을 한꺼번에 알아볼 수 있는 장점이 있으므로 자주 이용하자. 맵 화면에서 스타트버튼을 눌러도 된다.

반격명령(反撃命令) 공격받았을 때의 행동을 전투마다 직접 지정하는 것(マニュアル), 격추될 가능성이 없는 한 반격하는 것(積極的に!), 적의 레벨이 자신보다 낮은 경우엔 회피와 방어를 하는 것(効率よく!), 절대로 회피 또는 방어를 하는 것(反撃するな!)의 4가지 중 하나를 선택한다. 직접 지정하는 것이 아니면 자동으로 전투가 스킵되므로 적의 턴이 지나가는 동안 다른 일을 할 수도 있다.

세이브(セーブ) 맵 화면에서 직접 세이브를 한다. 시스템 데이터가 필요하며, 시스템 데이터는 3블럭을 차지한다. 인터미션에서의 세이브와는 관계가 없다.

작전목적(作戦目的) 승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.

시스템(システム)

게임에 대한 각종 설정을 하는 곳

- 그리드 표시(グリッド表示) - 맵에 칸을 나누는 선을 보이게 하거나 보이지 않게 할 수 있다.
- 사운드(サウンド) - 스테레오/모노의 설정
- 주인공보이스(主人公ボイス) - 전투시 주인공의 목소리를 OFF하는 것도 가능하다. 이 경우 주인공 대신 플레이어의 혼이 실린 전투대사를 들을 수도 있을 것이다(제3자의 입장에서 말이다).
- 전투BGM설정(戦闘BGM設定) - 전투 종료시 음악이 계속 이어질 것인지 맵 음악으로 바뀔 것인지 결정한다.
- 전투데모표시(戦闘デモ表示) - 전투데모를 전투마다 선택, 항상ON, 항상OFF 중에서 선택한다.
- 바이브레이션(バイブレーション) - 전투, 이벤트 등에서의 진동을 설정한다.

인터미션 화면

유닛 능력(ユニット能力) 유닛 고유의 능력을 조사한다. 리스트는 HP순

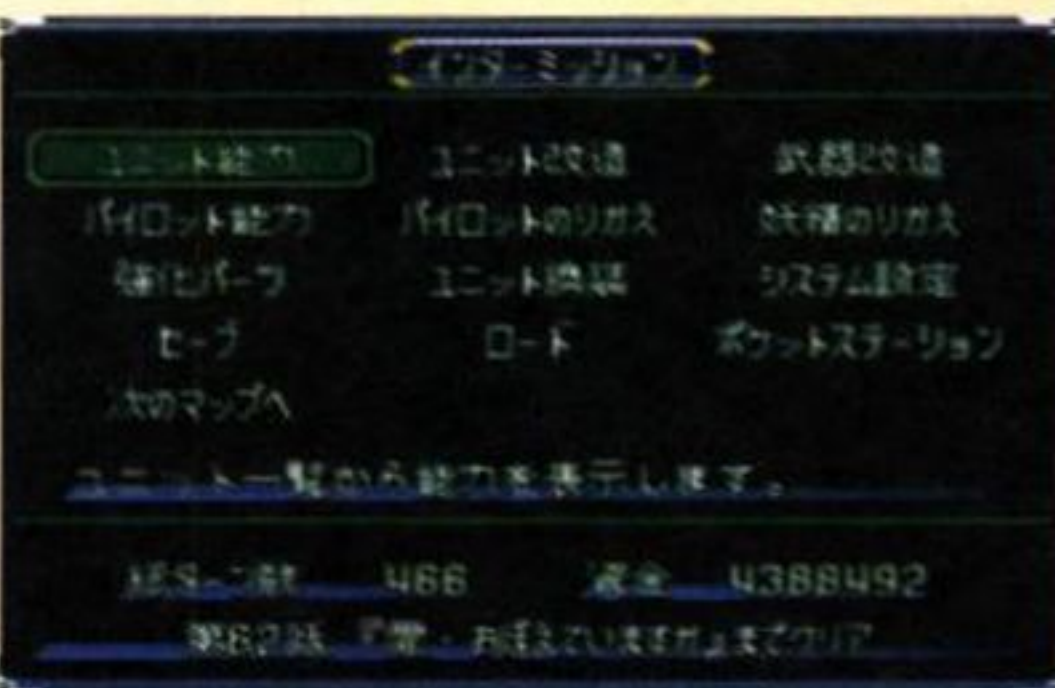
유닛 개조(ユニット改造) 유닛의 HP, 운동성 등을 개조한다. 돈이 필요하며, 자세한 것은 따로 다루기로 한다.

무기 개조(武器改造) 무기를 개조해 공격력을 올린다. 역시 돈이 필요하다.

파일럿 능력(パイロット能力) 파일럿의 능력을 본다. 리스트는 레벨순서.

파일럿갈아타기(パイロットのりかえ) 파일럿의 탑승 기체를 변경한다. 같은 계열의 기체로만 갈아탈 수 있다. 예를 들면, 마징가의 코우지는 같은 마징가계인 보스보롯이나 그레이트 마징가에만 탑승할 수 있으며, MS계열인 카미유는 같은 MS계열에만 탑승할 수 있다. 건담이라도 건담W의 기체는 따로 취급해 자신들끼리만 바꿔 타는 것이 가능하다.

강화 파츠(強化パーツ) 강화 파츠를 장착한다.

시스템 설정(システム設定) 맵 화면에서의 시스템 설정과 같다.

요정 갈아타기(妖精のりかえ) 오라배틀러 전용인 요정을 바꾸는 것이 가능하다.

유닛 환장(ユニット換装) 유닛의 환장 파츠를 장착한다.

세이브(セーブ) 세이브를 한다. 맵 화면에서의 세이브와는 다르며, 1개당 메모리카드 1블럭을 차지한다.

로드(ロード) 인터미션에서 세이브 했던 데이터를 로드한다.

포켓스테이션(ポケットステーション) 포켓스테이션에 미니게임을 다운받거나 모은 점수를 돈으로 바꿀 수 있다.

다음 맵으로(次のマップへ) 다음 시나리오로 넘어간다

슈퍼'로봇'대전이면 당연히 로봇이 있어야지!

로봇대전은 말 그대로 로봇이 등장하는 게임이다. 아무 것도 모른 채 무턱대고 게임을 하면 무슨 재미인가. 적을 알고 나를 알아야 비로소 승리할 수 있는 법. 자신이 사용하는 로봇에 대해 알아보도록 하자.

유닛능력화면

인터미션, 또는 맵에서 '능력'을 선택했을 때 볼 수 있는 유닛의 능력화면이다.

타입(タイプ) 그 유닛이 어떤 지형에서 이동할 수 있는지 표시한다. 空, 陸, 海, 宇宙로 나눌 수 있으며 空陸이라고 한다면 공중과 지상 모두 이동할 수 있다는 뜻. 海의 경우에는 海타입이 아니어도 바다를 이동할 수는 있지만 이동력이 매우 떨어진다.

이동력(移動力) 유닛이 한 번에 이동할 수 있는 거리를 나타낸다. 어떤 지형은 이동력을 2씩 소모하는 곳도 있으므로 꼭 이동력의 수만큼 이동할 수 있는 것은 아니다.

운동성(運動性) 유닛이 얼마나 잘 움직이는가를 수치로 나타낸 것. 잘 움직인다면 적의 공격을 더 잘 피하고, 적을 더 잘 맞출 수 있을 것이다. 한마디로 높으면 무조건 좋다.

장갑(装甲) 유닛의 방어력을 나타낸 것. 공격받았을 때 받는 데미지는 적의 공격력과 이것에 관계된다. 역시 높으면 좋다.

사이즈(サイズ) 유닛의 크기를 대략적으로 나타낸 것. LL은 초대형, L은 대형, M은 보통, S는 소형, SS는 초소형으로, 전함급의 200미터 이상의 기체들은 LL, 약 50미터~150미터정도는 L, 10~50미터정도는 M, 5미터~10미터정도는 S라고 생각하면 된다. SS는 인간정도의 크기로, 실제 인간인 알베르트는 SS사이즈이다.

수리비(修理費) 유닛이 파괴되면 자동적으로 수리비를 납부(?)해야 한다. 이때 들어가는 수리비를 나타내는 것으로 유닛마다 전부 차이가 있다.

강화 파츠(強化パーツ) 현재 장착하고 있는 강화 파츠를 나타낸다.

HP (현재의 체력)/(전체 체력)을 나타낸다. 당연히 0이 되면 파괴된다. HP가 줄어들면 발동되는 저력과 같은 것도 있으니 언제나 신경을 써주자.

EN (남은 에너지)/(전체 에너지)를 나타낸다. 공중유닛과 우주에 있는 유닛들은 이동할 때 1칸당 EN이 1씩 소모되며, 0이 되면 이동할 수 없게 된다. 또한 무기 중에는 EN을 소모하는 것도 있으므로 HP와 마찬가지로 계속 신경을 써 주어야 한다.

지형(地形) 유닛 고유의 지형대응 능력. 기체가 아무리 좋아도 파일럿의 지형대응 능력이 떨어지면 최종적으로는 전체적인 지형대응 능력이 떨어지는 것이다. . ˋ , ˃ , 는 각각 하늘, 땅, 바다, 우주에 대응된다.

특수능력(特殊能力) 유닛 고유의 특수능력. 옆에 있는 칼과 방패는 각각 베어내기, 실드방어에 대응되는 것으로 파일럿에게 능력이 있다고 해도 칼이나 방패가 없다면 사용할 수 없는 것이다.

한계(限界) 아무리 파일럿이 뛰어나도 기체의 능력에는 한계가 있다. 파일럿의 명중률, 회피율에 더해지는 운동성을 계산한 수치가 이것보다 높다고 해도 그 기체는 한계까지의 능력밖에 낼 수 없는 것이다. 무작정 높다고 좋은 것은 아니지만 낮아서 좋을 것은 없다.

무기성능

① 무기이름	각각의 무기의 이름이다. 이름 뒤의 는 이동 후 사용할 수 있는 무기, 는 빔 계통의 무기로, I필드 등을 이용해 막아낼 수 있는 공격이다.
② 공격력	최종적인 데미지에 직접적인 영향을 미치는 수치로, 높을수록 강하다.
③ 사정거리	무기를 최대 몇 칸까지 사용할 수 있느냐를 나타낸다.
④ 명중	무기의 명중 보정 수치로, 높을수록 명중률이 높다.
⑤ 무기 속성	무기가 격투능력의 영향을 받는가 사격능력의 영향을 받는가를 나타낸다. 주먹모양은 격투무기
⑥ 탄수	무기의 남아있는 탄수로 0이 되면 더 이상 사용할 수 없다. 탄수의 제한을 받지 않는 것은 -로 표시된다.
⑦ 지형적응	유닛과 파일럿의 지형대응과는 별개로, 무기의 지형대응이 따로 계산되며, 주로 데미지에 영향을 미친다.
⑧ 필요 기력 (必要氣力)	무기를 사용하는 것에 필요한 기력이다 괄호 안의 숫자는 현재의 기력.
⑨ 소비EN (消費EN)	무기를 사용하는 것에 필요한 EN. 역시 괄호 안의 숫자는 현재의 EN이다.
⑩ 필요 기능 (必要機能)	무기를 사용하는데 필요한 기능으로 성전사나 뉴타입 등의 능력이 필요한 무기도 있다.
⑪ 크리티컬 보정 (クリティカル補正)	크리티컬 확률에 어느 정도의 변화가 있는가를 나타낸다.

유닛의 특수능력에는 어떤 것들이 있나

단순히 HP와 운동성, 무기의 공격력만을 갖고 그 기체를 판단해버리면 곤란하다. 능력치 자체는 그다지 강력하지 않아도, 특수능력에 의해 엄청나게 강해지는 경우가 있기 때문이다. 기력이 올라가면 무조건 발동되는 특수능력은 발동되었을 때 파란색으로 표시된다.

마징파워(マジンパワー) 마징가 계열, 즉 마징가Z, 그레이트마징가, 마징카이저가 갖고있는 능력이다. 파일럿의 기력이 130이상이 되면 발동되며, 평소의 1.25배의 데미지를 입힌다. 공격력과 방어력을 모두 계산한 후의 데미지가 올라가는 것이다.

정령빙의(精霊憑依) 사이바스터가 갖고있는 능력. 파일럿의 기력이 140이상이 되면 발동하며, 운동성 +15, 장갑 +1500, 한계 +20이 된다. 장갑의 엄청난 상승으로 인해 방어력은 슈퍼로봇이 부럽지 않은 상태가 된다.

제로시스템(ゼロシステム) 윙건담제로, 건담 에피온, 윙건담제로 커스텀이 갖고있는 능력. 파일럿의 기력이 140이상이면 발동되며, 파일럿의 모든 능력치가 10씩 오른다.

분신(分身) 오라배틀러, 겟타2, F91, V2건담, 용호왕, 건담 데스사이즈 등 상당히 많은 유닛이 갖고있는 능력. 기력 130이상이 되어야만 하며, 50%의 확률로 적의 공격을 완전히 피해낸다. 적의 명중률은 관계가 없기 때문에 아군이 사용하면 좋지만 적들이 사용하면 상당히 짜증나는 능력이 된다.

HP/EN회복(HP/EN回復) 매 턴마다 자신의 HP또는 EN이 자동으로 회복된다. (小)는 최대의 10%, (大)는 최대의 30%가 회복되며, 적이 이 능력을 갖고있다면 적의 턴이 시작할 때에 회복된다. 아군 중에서는 진겟타 등이 갖고 있다.

기력 140 이상에서 발동되는 ▶ 제로시스템. 제로시스템이라는 글자는 파란색으로 표시

변형(変形), 합체(合体), 분리(分離) 현재의 유닛을 다른 형태로 변형하거나, 여러 유닛이 모여 합체, 또는 한 유닛이 여러 유닛으로 분리하는 것. 조건이 만족되어야 하며(스토리상의 이벤트라던가…) 지형 특성상 변형이나 분리를 할 수 없는 경우에는 빨간 색으로 표시된다.

지상 유닛은 고층빌딩 위에 올라 ▶ 갈 수 없기 때문에 변형 불가능

폭주(暴走) EVA초호기 고유의 능력. 자신이 격추되면 폭주해 적과 아군을 구별 없이 공격한다. 자신과 가장 가까운 곳에 있는 유닛을 공격하므로 적보다 더 떨어져 있으면 초호기는 적을 공격한다.

S2기관(S2機關) 역시 EVA초호기 고유의 능력이다. 보통의 EVA가 케이블 때문에 10칸밖에 이동할 수 없지만, S2기관이 있다면 그러한 제한 없이 이동이 가능하며 거기에 EN회복(大)의 능력을 얻는다. 특수한 이벤트를 거친 후에 EVA초호기에 추가된다.

배리어 빔코팅, I필드 등의 각종 배리어로, 배리어마다 전부 특성이 다르다. 배리어는 조건을 만족하면 무조건 발동되는데, 대부분 EN을 소모하기 때문에 원하지 않게 EN을 전부 써버리는 경우도 생길 수 있다. 배리어에는 데미지를 줄여주는 것과 무효화하는 것의 두 가지가 있는데, 만약 한계 데미지를 초과할 경우 줄이는 경우엔 초과한 만큼만의 데미지를 받게 되고, 무효화의 경우엔 원래의 데미지를 전부 받게된다.

■배리어 효과 표

이름	소모EN	대상 공격	필요 기력	한계 데미지	효과
빔코트(ビームコート)	5	빔	-	1500	경감
I필드(Iフィールド)	10	빔	-	2000	경감
I필드(ν건담 전용)	10	빔	110	2500	경감
이너셜 캔슬러(イナーシャルキャンセラー)	5	전 공격	130	2500	경감
오라배리어(オーラバリア)	-	빔	105	3000	무효화
AT필드(ATフィールド)	-	전 공격	100	4000	무효화
염동 필드(念動フィールド)	5	전 공격	110	1400	무효화
그래비티 월(グラビティ・ウォール)	5	전 공격	110	1500	무효화
그래비티 테리토리(グラビティ・テリトリ)	5	전 공격	120	2000	무효화
핀 포인트 배리어(ピンポイントバリア)	5	전 공격	110	1800	무효화

강화 파츠란 무엇인가?

4차에서 처음 등장한 강화 파츠. 이제는 로봇대전의 빼놓을 수 없는 부분으로 자리잡고 있다. 아직 로봇대전을 많이 해보지 못한 사람들을 위해 간단히 설명하자면, 강화(強化) 파츠(parts)라는 것은 말 그대로 로봇을 강하게 만들어주는 것이라고 할 수 있다(너무 간단한가…). 예를 들자면, RPG게임에서 좋은 방어구를 장착하면 방어력이 올라가듯이 로봇대전에서도 강화 파츠를 장착하면 방어력이 올라가거나, 속도(운동성) 등이 향상되는 것이다. 이번에도 F처럼 특정한 적을 격추하면 강화 파츠를 얻으므로, 4차와 같은 맵의 탐험은 하지 않아도 된다.

강화 파츠는 인터미션의 강화 파츠(強化パーツ)에서 장착할 수 있다. 몇 개나 장착할 수 있는가는 유닛마다 다르며, 주로 강한 유닛일수록 그 수가 적다.

■강화파츠 일람

이름	일본어표기	효과
부스터	ブースター	이동력 +1
메가부스터	メガブースター	이동력 +2
마그네트 코팅	マグネットコーティング	운동성 +5, 한계 +20
아포지모터	アポジモーター	이동력 +1, 운동성 +5
바이오센서	バイオセンサー	운동성 +10, 한계 +20
사이코프레임	サイコフレーム	운동성 +10, 한계 +30
하로	ハロ	이동력 +2, 운동성 +20, 한계 +30
초밤 아머	チョバムアーマー	최대HP +500, 장갑 +150
하이브리드 아머	ハイブリッドアーマー	최대HP +800, 장갑 +200
초합금Z	超合金Z	최대HP +1000, 장갑 +300
초합금 뉴Z	超合金ニューZ	최대HP +1500, 장갑 +400
고성능 레이더	高性能レーダー	맵병기와 사정거리 1 이외의 모든 무기의 사정거리에 +1
고성능 조준기	高性能照準器	모든 무기의 명중률이 30%상승
미노프스키 크래프트	ミノフスキークラフト	공중을 날 수 있게 되며 유닛의 공중 대응이 A가 됨
미노프스키 드라이브	ミノフスキードライブ	이동력 +2, 공중을 날며 공중대응이 A가 됨
텀 레이의 회로	テムレイの回路	이동력 -1, 운동성 -15, 한계 -20, 수리비 10
I필드 발생장치	Iフィールド発生装置	유닛에게 I필드 능력이 생긴다
대 빔코팅	對ビームコティング	유닛에게 빔코팅 능력이 생긴다

이름	일본어표기	효과
핀 포인트 배리어	ピンポイントバリア	유닛에게 핀포인트 배리어 능력이 생긴다
이너셜 캔슬러	イナシャルーキャンセラー	유닛에게 이너셜 캔슬러 능력이 생긴다
민메이 인형	ミンメイ人形	출격시 기력 +5
안드로메다 구이	アンドロメダ焼き	사용한 파일럿의 SP 전부 회복, 사용 후 없어짐

이름	일본어표기	효과
프로페란트 탱크	プロペラントタンク	EN 50회복, 사용 후 없어짐
프로페란트 탱크S	プロペラントタンクS	EN 200회복, 사용 후 없어짐
리페어 키트	リペアキット	HP 2000회복, 사용 후 없어짐
리페어 키트S	リペアキットS	HP 전부회복, 사용 후 없어짐

로봇만이 전부는 아니다. 파일럿을 알자!

아무리 좋은 로봇이라도 그것을 조종하는 파일럿이 뛰어나지 않으면 소용없는 일이다. 앞에서 로봇에 대해 알아봤다면 이제는 파일럿에 대해 알아보자.

파일럿 능력화면

역시 이번에도 마찬가지. 맵이나 인터미션에서 볼 수 있는 파일럿의 능력.

파일럿 이름 평소에 사용되는 애칭이 아닌 정식 이름이 표시된다.

기력(気力) 현재의 기력. 에이스 파일럿이라면 인터미션에서도 105로 표시된다.

레벨(レベル) 현재의 레벨.

경험치(経験値) 현재까지의 경험치로, 500마다 레벨이 1씩 오른다.

다음 레벨까지 남은 경험치(次のレベルまで) 여기에 표시된 경험치만큼을 얻으면 레벨이 오른다.

격추수(撃墜数) 지금까지 격추한 적의 수. 50이 넘으면 에이스파일럿이 되며, 격추수에 따라 공격력이 올라간다.

기량(技量) 상대와의 기량차이가 클수록 크리티컬이 잘 나온다.

회피(回避) 얼마나 잘 피하느냐를 나타낸 것. 파일럿의 능력+운동성.

명중(命中) 얼마나 잘 맞추느냐를 나타낸 것. 빨간 색이라면 숫자가 높아도 유닛의 한계수치까지밖에 능력을 발휘할 수 없다.

정신커맨드(精神コマンド) 파일럿의 정신커맨드와 SP를 나타낸다.

반응(反応) 회피와 명중에 관계되는 능력치. 큰 의미는 없다.

지형(地形) 파일럿의 지형대응. 유닛의 지형대응과 합져져 최종적인 능력이 결정된다.

격투(格闘) 캐릭터의 공격력으로, 격투무기에 관계된다.

사격(射撃) 역시 사격무기에 관계되는 캐릭터의 공격력이다.

특수능력(特殊能力) 파일럿 고유의 특수능력. ☆은 에이스파일럿의 여부를, W는 2회이동의 여부를 나타낸다.

숙련도 포인트(熟練度ポイント) 주인공에게만 있는 능력치. 자세한 설명은 따로 하겠다.

▶EVA전용의 능력치로, 싱크로율(シンクロ率)이 존재한다. 높으면 명중, 회피가 올라가는데, 공격을 명중시키면 올라가고, 공격을 받으면 떨어진다. 그리 큰 변동은 없지만 은근히 차이가 나므로, 이상하게 EVA가 약하다고 생각될 때는 체크해보자.

파일럿에게도 특수능력이 있다!

로봇과 마찬가지로 파일럿에게도 특수능력이라는 것이 존재한다. 물론 예전부터 있던 것들이 대부분이지만…. 뉴타입이나 베어내기 등의 특수능력은 당연히 로봇의 능력이 아닌 파일럿의 능력이다. 로봇의 특수능력과 마찬가지로, 특수한 조건에서만 발동되는 것은 파란색으로 표시된다.

저력(底力) 주로 슈퍼계의 파일럿에게 있는 능력으로, HP가 줄어들면 숨겨진 저력을 발휘한다는 것. 정확하게 HP가 1/4 이하로 줄어들면 발동하며, 명중률과 회피율에 +30%, 크리티컬율이 +50%. 또한 HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어나고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

기츠(ガッツ) 저력의 강화판으로, HP가 1/4 이하일 때 발동하며, 명중률과 회피율, 크리티컬을 모두에 +50%. HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어나고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

베어내기(切り払い) 검 등의 무기나, 미사일과 같은 실탄형의 무기로 공격받을 때(베어내기 레벨)/16의 확률로 발동하며, 데미지를 전혀 받지 않는다. 적의 명중률과는 관계 없다.

야성화(野生化) 수전기대의 파일럿들이 가지고 있는 특수능력. 기력 130이상에 발동되며 최종적인 데미지가 1.25배가된다. 마징파워와 동일한 것이지만, 파일럿의 능력이기 때문에 분리해도 계속 갖고있다는 것이 다르다.

뉴타입(ニュータイプ), 강화인간(強化人間), 성전사(聖戦士), 염동력(念動力)

모두 레벨에 따라 파일럿의 능력에 보너스가 더해진다. 자세한 것은 아래와 같다.

■뉴타입

레벨	명중	회피	판넬 범위
1	+0	+0	+0
2	+5	+5	+0
3	+10	+10	+0
4	+15	+15	+0
5	+20	+20	+0
6	+25	+25	+0
7	+30	+30	+0
8	+30	+30	+1
9	+30	+30	+2

■강화인간

레벨	명중	회피	판넬 범위
1	+0	+0	+0
2	+3	+3	+0
3	+8	+8	+0
4	+13	+13	+0
5	+18	+18	+0
6	+23	+23	+0
7	+28	+28	+0
8	+28	+28	+1
9	+30	+30	+1

■성전사

레벨	회피	오라베기, 하이퍼오라베기 공격력
1	+0	+200
2	+0	+300
3	+5	+400
4	+10	+500
5	+15	+600
6	+20	+700
7	+25	+800
8	+30	+900
9	+35	+1000

■염동력

레벨	명중	회피
1	+0	+0
2	+5	+5
3	+10	+10
4	+15	+15
5	+20	+20
6	+25	+25
7	+30	+30
8	+35	+35
9	+40	+40

천재(天才) 주로 원작에서 천재로 설정되어 있는 캐릭터들이 갖고 있다. 능력은 레벨업에 필요한 경험치가 80%로 줄어든다. 즉 400의 경험치만으로 레벨이 오른다는 것이다.

실드방어(シールド防御) 적의 공격을 방패로 막아 데미지를 반으로 줄인다. 발동 확률은(실드방어 레벨)/16.

에이스 파일럿 특수능력 옆에 있는 ☆마크. 격추수가 50이상이 되면 에이스 파일럿이 되며, 출격시의 초기 기력이 105가 된다.

2회 행동 특수능력 옆에 있는 W마크. 파일럿마다 정해진 레벨에 도달하면 한 턴에 2회 행동이 가능하다.

정신커맨드를 알자

로봇대전의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 정신커맨드. 이것을 얼마나 잘 사용하는가가 바로 승리의 열쇠. 먼저 정신커맨드의 효과를 익히자.

×버튼으로 현재 적용되고 있는 정신커맨드를 알 수 있다▶

■정신커맨드 일람

이름	일본어표기	소모SP	효과
집중	集中	10	1턴간 명중률 회피율에 +30%
열혈	熱血	40	다음 공격시 데미지 2배
혼	魂	60	다음 공격시 데미지 3배
목숨걸기	捨て身	100	다음 공격시 데미지 3배, 크리티컬 100%, 명중률 100%, 회피율 0%
봐주기	てかげん	10	보다 기량이 낮은 상대를 격추할 때 HP를 10 남긴다
번뜩임	ひらめき	10	다음 공격받을 때 회피율 100%, 필중보다 우선시된다
필중	必中	20	1턴간 명중률 100%
노력	努力	20	다음 전투때 얻는 경험치 2배
가속	加速	10	다음 이동시 이동력 +3
은신	隠れ身	60	1턴간 적에게 공격받지 않는다
각성	覚醒	60	행동 회수를 1회 늘린다
격투	激闘	60	1턴간 적에게 주는 데미지 1.5배
행운	幸運	40	다음 전투때 얻는 자금 2배
철벽	鉄壁	30	1턴간 장갑 2배
저격	狙撃	30	다음 전투때 사정거리 1이 아닌 무기의 사정거리 +2
도발	挑発	35	지정된 적이 자신(도발을 사용한 파일럿)을 공격한다
근성	根性	20	자신의 HP를 최대HP의 30%만큼 회복
초근성	ド根性	40	자신의 HP 전부 회복
기합	気合	40	자신의 기력을 10 올린다

이름	일본어표기	소모SP	효과
신뢰	信頼	30	지정된 아군유닛의 HP를 최대HP의 30%만큼 회복
우정	友情	70	모든 아군유닛의 HP를 최대HP의 50%만큼 회복
사랑	愛	90	모든 아군유닛의 HP를 전부 회복
교란	かく乱	70	1턴간 모든 적의 명중률이 반으로 줄어듦. 단, 필중은 우선됨
보급	補給	60	지정된 아군 유닛의 탄수와 EN을 모두 회복
재동	再動	90	행동을 종료한 아군 유닛을 다시 행동할 수 있게 한다
부활	復活	120	격추된 아군을 HP, EN, SP 전부 회복상태로 부활. 기력은 100
탈력	脱力	50	지정된 적 유닛의 기력 -10
전율	戦慄	120	모든 적 유닛의 기력 -10
격려	激励	60	지정된 아군 유닛의 기력 +10
대격려	大激励	120	모든 아군 유닛의 기력 +10
기대	期待	90	지정된 아군 유닛의 SP 50회복
자폭	自爆	1	남아있는 HP만큼 인접한 유닛에게 데미지를 주고 자신은 사망
정찰	偵察	1	지정된 적 유닛의 능력치를 알 수 있게 된다
기습	奇襲	60	가속, 필중, 번뜩임, 열혈을 동시에 사용한다
기적	奇蹟	100	기합×3, 가속, 행운, 필중, 번뜩임, 혼을 동시에 사용한다

이상이 모든 정신커맨드이다. 로봇대전을 오랫동안 해본 사람에게는 어떤 것을 언제 써야 할지 잘 알 것이다. 하지만 숙련자가 있으면 초보자도 있는 법. 그러한 초보자들을 위해 정신커맨드를 어떤 상황에 어떻게 활용하는지 조금씩만 알아보자.

집중

1턴간 명중률과 회피율에 +30%. 계산 도중의 수치가 아닌 최종적인 명중률과 회피율이 30씩 올라가는 것이다. 1턴간이라는 것이 매우 중요한데, 만약 능력치가 같은 적들이 10기가 있다고 해보자. 그리고 그들이 아군에게 25%의 명중률을 낸다고 하면, 4번 중 1번은 맞게 된다는 것이다. 하지만 집중을 사용하면 명중률은 0%. 절대로 맞지 않는 것이다. 따라서 안심하고 반격하는 것이 가능해진다. 반대로 명중률을 100%로 만들 때도 마찬가지이며, 그 외에도 조금이라도 더 높은 확률로 공격을 회피할 때에 사용하는 것이다. 집중은 거의 매턴 사용해도 손해는 절대로 없는 정신커맨드로, 회피율이 좋은 기체를 사용할 때에는 확실하게 피하기 위해, 명중률이 어중간한 기체를 사용할 때에는 보다 확실하게 맞추기 위해 사용한다.

▲작지만 맞을 확률이 있던 것이

▲집중을 사용하면 절대로 맞지 않는다

목숨걸기

강력한 공격이라는 점에서는 열혈, 혼과 같지만 그 다음의 부작용으로 회피율 0%가 된다. 그리고 SP소모도 훨씬 많은 100. 주로 원작에서 자신을 희생해 적을 격파하는 캐릭터들이 갖고 있다. 그래서 주력캐릭터들이 이것을 갖는 경우는 거의 없으며, 예외적으로 주인공은 생일을 이용해 목숨걸기를 습득할 수 있다. 어쨌거나 이것은 한 턴 동안만 회피율이 0%가 되므로 다음의 반격을 생각하지 않아도 될 때에 사용하면 되는 것이다. 꼭 마지막의 적을 없앨 필요는 없고, 적이 절대로 공격해올 수 없는 곳에서 사용하면 효과를 볼 수 있다.

번뜩임

1회만 100%의 회피율을 가진다. 1턴간이 아닌데, 한 번 사용하고 나면 공격받을 때까지 절대로 없어지지 않는다. 따라서 시작과 동시에 사용해도 좋다. 보통 보스급 캐릭터의 공격은 매우 강력해 한 방에 아군 유닛이 격추될 가능성이 있다. 거기에 그들의 명중률도 매우 높고…. 이것은 그런 때에 사용하는 것이다. 또한 봐주기 등을 이용해 레벨업을 하려고 했던 유닛이 공격받아 격추되는 것을 방지하기 위해서도 사용된다. 일단 써두고 봐도 좋은 정신커맨드로, 이것과 집중, 필중은 로봇대전의 삼신기라고 해도 좋을 정도.

필중

반드시(必) 명중한다(中)라고 하는 정신커맨드. 번뜩임과는 달리 1턴간이기 때문에 상당히 유용하게 사용할 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 갖고있는 정신커맨드로, 리얼로봇들이 집중을 사용해 '피하고' 반격하는 반면, 슈퍼로봇들은 필중과 철벽으로 '맞고' 반격하는 것이다. 레벨이 낮은 캐릭터들도 100% 명중시킬 수 있으므로 봐주기와의 연계로 레벨업을 하는 것이 수월해진다.

봐주기

적들을 살려둔다. 그러면 어디에 쓸까? 바로 레벨이 낮은 아군 캐릭터의 레벨을 단번에 올리는데 사용하는 것이다. 기량이 높아야 한다고는 해도, 이것을 갖고있는 캐릭터는 보통 기량이 높으므로 걱정할 필요는 없다. 아무리 약한 공격이라도 최소한 10데미지는 나오므로 레벨을 올릴 캐릭터는 명중률만을 확실히 올려 공격하면 된다. 봐주기를 사용하는 캐릭터는 그 적에게 무조건 반격 받게 되므로 주의하자(적의 공격범위 밖이라면 관계없지만).

▲어떤 공격이라도 10데미지는 나온다는 것을 이용

노력, 행운

경험치와 돈을 2배로 얻는 정신커맨드. 노력의 경우에는 레벨이 낮은 캐릭터를 한 번에 키우고 싶은 경우에 사용하는 것이고, 행운은 적 전함 등의 돈을 많이 주는 적을 행운을 사용한 후에 격추하는 것으로 돈을 많이 벌 수 있는 것이다. 합체 로봇에 탑승한 캐릭터들의 경우 한 사람이 노력을 사용하면 모두에게 영향을 미치기 때문에, 슈퍼건담 등을 이용해 쉽게 레벨업을 할 수 있다.

각성

1회 더 움직일 수 있다. 하지만 SP소모가 크므로, 이것을 사용해서 효과를 볼 수 있는 경우는 그렇게 많지 않다. 그럼에도 불구하고 이것은 매우 좋은 정신커맨드에 속하는데, 그것은 바로 이동하면 사용할 수 없는 맵병기 때문. 맵병기를 사용하기 좋은 배치가 되었지만 정작 맵병기를 사용할 수 있는 유닛의 거리가 맞지 않으면 꽝. 따라서 이것을 사용한 후에 이동하고 맵병기를 사용하는 것이다.

보급

이전까지는 정신커맨드로 보급을 하면 기력이 줄어들어 그다지 좋지 않은 것이었지만 이번에는 기력이 줄어들지 않아 매우 유용하게 사용할 수 있게 되었다. 주로 후반에 얻게되는 데, 남은 탄수가 없다거나 EN이 부족할 때에 사용해주자.

격투

1턴간 데미지 1.5배. 이것은 열혈, 혼과는 달리 크리티컬 확률은 그대로이다. 그리고 열혈, 혼과 같이 사용되기도 하므로, 이것과 열혈이 같이 있는 코우지는 매우 강한 캐릭터라고 할 수 있는 것이다. 갖고있는 캐릭터가 그렇게 많지는 않기 때문에, 언제 쓴다라고 확실하게 말하기는 어렵지만, 적진에 혼자 파고 들어갈 때 등에 사용하면 효과적. 원작에서도 고군분투하는 캐릭터들이 주로 갖고 있다.

격려, 대격려

남의 기력을 올려주는 격려. 물론 자신의 기력도 올릴 수는 있다. α에서 기력은 매우 중요한 요소를 차지하기 때문에, 격려를 사용해 기력을 올린 후에 싸우면 더욱 수월한 전투를 할 수 있다. 또한 전원의 기력을 올려주는 대격려. 상당히 희귀한 정신커맨드로, 만약 주인공과 부주인공이 이것을 갖고 있다면 α 전체의 난이도가 내려갈 정도. 주로 기력 제한의 무기를 가졌으나 기합이 없는 캐릭터들에게 사용해 주자.

가속

이동력 +3. 예전에는 상당히 많은 캐릭터들이 갖고있던 정신커맨드였지만 지금은 갖고있는 캐릭터가 적어 잘 사용되지 않는 커맨드이다. 하지만 그 위력은 대단해서 이동 후 가능한 강한 공격을 갖고있는 유닛을 타고 가속을 사용한다면 자신이 이동하는 거리까지 계산해 엄청난 범위의 공격을 할 수 있다. 주인공이 리얼계이고 SP회복이 있다면 후반 휴케바인건너를 타고 매 턴 가속을 사용한다거나…. 평소에는 느끼지 못하지만 가끔씩 필요할 때가 있는 커맨드.

▲이 엄청난 이동범위를 좀 보라

철벽

장갑을 2배로. 장갑이 낮다면 아무 짝에도 쓸모 없는 정신커맨드일 것이다. 역시 이것의 사용 용도는 적진에 들어가 혼자 살아남는 것. 또는 배리어를 갖고 있는 유닛이 배리어를 최대한 활용하기 위해서 사용한다. α에서는 적들이 집중공격을 거의 하지 않기 때문에 그렇게 쓸모 있지는 않다. 하지만 철벽을 사용하고 방어공격을 해 기력을 올리는 방법도 있고, 보스급 유닛의 공격을 받아낼 때에도 사용할 수 있으므로, 리얼계 로봇들이 집중을 사용하는 것과 같이 슈퍼계 로봇은 철벽을 사용하자.

도발

도발을 갖고있는 캐릭터는 우페이밖에 없다. 우페이는 캐릭터 성능이 그리 좋은 편이 아니라 잘 사용되지 않겠지만, 단지 도발만으로도 가치가 있을 정도로 도발은 좋은 커맨드. 도발에 걸린 적은 자신이 누군가를 공격할 때까지 도발을 사용한 유닛을 따라온다. 도발이 유용한 이유는, 원래는 움직이지 않는 적까지도 움직이게 할 수 있기 때문. 따라서 도발을 잘 사용하면 빨리 클리어할 수 있는 곳도 많다. 시간제한이 있어 보통대로라면 가는 것조차 어려운 적을 이쪽으로 끌어들여 격추할 수도 있다. 도발을 다수의 적에게 사용한 후 다른 곳으로 도망치면 적의 전력을 분산시키는 것도 가능하다.

기대

90의 SP를 사용해 50을 회복한다. 어떻게 보면 매우 쓸모없는 커맨드로 보일 수 있을 것이다. 하지만 기대의 효과는 지정된 '유닛'의 SP를 50 회복하는 것. 그 유닛에 3명이 타고 있으면 각각 50씩 회복되어 총 150이 회복되는 것이다. 5인이 탑승하는 컴바트라V, 볼테스V의 경우 기대, 재동, 보급, 격려와 같은 좋은 보조계의 정신커맨드가 파일럿마다 하나씩 있다. 그들의 정신커맨드를 몇 번이고 사용할 수 있게 해주는 것이 바로 이 기대인 것이다.

열혈, 혼

1회에 한해 강한 데미지를 주는 정신커맨드. 물론 최종적으로 계산된 데미지에서의 다시 2배, 3배인 것이다. 이것을 사용하면 크리티컬의 확률이 대폭 줄어들어 크리티컬에 의한 3배, 4.5배의 데미지는 불가능하다. 하지만 그래도 보통의 크리티컬이 나왔을 때보다는 강하다.

설명할 필요가 없을 정도의 당연한 정신커맨드로, 보스급이나 그 외의 HP가 높은 적들을 없앨 때, 맵병기를 사용할 때 등에 이용된다. 슈퍼로봇들의 필살의 공격에 주로 사용하지만, 빗나갈 경우에도 효과는 발휘된다. 따라서 빗나가지 않도록 필중이나 집중과 같이 쓰는 편이 좋다.

기합

자신의 기력을 10 올려주는 기합. 슈퍼로봇의 파일럿들은 대부분 갖고있는 것이 바로 기합이다. 대부분의 강한 무기는 모두 기력을 필요로 하기 때문에, 처음에 기합을 사용하고 시작하는 것이 좋은 경우가 많다. 또한 기력이 높으면 공격력이 높아지기 때문에, 적의 HP를 최대한 줄일 때 SP가 남는다면 기합을 사용해 조금이라도 더 공격력을 높이도록 하자. 열혈이 한순간의 데미지를 올리는 것이라면 기합은 지속적인 데미지를 올리는 것이라고 보면 된다.

재동

행동이 종료된 유닛을 다시 행동할 수 있게 하는 재동은 상당히 후반부에 얻는 정신커맨드이기 때문에, 그렇게 사용할 기회가 많은 것은 아니다. 그리고 SP를 많이 소모하기 때문에 2번 사용하기는 매우 힘들다. 각성이 없고 2회이동도 불가능한 맵병기 유닛에게 사용해 주는 것도 좋고, 강한 유닛을 한 번 더 공격하게 하는 것에도 쓸 수 있으며, 적진에 고립되어 한 턴동안 버티기 힘든 유닛에게 사용해 빠져나올 수 있도록 하는 것 가능하다. 필자의 경우엔 HP회복을 갖고 있는 적들을 앞으로 한 방이면 격추할 수 있을 때에 주로 사용한다.

저격

사정거리를 2 늘려주는 저격. 사정거리가 넓은 무기는 가까울 수록 공격력이 늘어나기 때문에, 저격은 공격력을 올려주는 것으로 보면 된다. 하지만 공격력이 대폭 올라가는 것은 아니기 때문에 그렇게까지 사용할 일이 많은 것은 아니다. 하지만 한 방에 적을 없애는 것이 불가능한 것은 물론 오히려 적의 반격으로 격추될 위험이 있을 때 사정거리를 늘려 적의 최대 사정거리의 바깥에서 공격하는 것이 가능할 때 사용한다. 가끔 1칸 차이로 공격하지 못할 때에 사용하면 의외의 효과를 보게 된다.

부활

'격추되지 않으니 쓸 일은 없다'라고 생각할지도 모르겠지만, 사실 이 부활은 단순히 격추된 유닛을 살려내는 것만은 아니다. 바로 'HP, EN, SP 최대인 상태'가 중요한 것으로, SP가 바닥난 아군 유닛을 아군의 맵병기로 격추한 후 부활로 살려내면 SP가 최대인 상태로 다시 사용할 수 있는 것이다. 물론 기력이 100이 되어버리지만 정신커맨드를 사용하려고 부활시키는 것이라면 보통 재동이나 격려 등을 사용하기 위한 것이므로 별 관계는 없을 것이다. 또한 부활한 후 기적을 사용한다면 기력이 130으로 올라가게 되므로, 주인공이 자폭과 기적이 모두 있는 9월 3일 O형이라면 기적을 사용한 후 싸우다가 자폭, 그리고 부활해 다시 한 번 기적을 사용하고 싸우는 것도 재미있는 방법.

누가 어떤 능력을 갖고 있을까

정신커맨드는 총 35가지. 하지만 한 파일럿이 갖고 있는 것은 6개뿐이다. 따라서 캐릭터마다 각기 다른 정신커맨드와 특수 능력을 갖고 있다. 아래는 어떤 캐릭터를 키우면 어떤 능력이 나오는가를 기록한 표이다. 대부분의 캐릭터들은 원작에서 했던 행동과 맞는 정신커맨드를 갖고 있다.

■SRX팀

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
라이	ライディース=F=ブランシュタイン	집중	필중	기합	가속	혼	전율	천재, 실드방어, 베어내기	능력치는 높지만 공격력이 약하고, 중반 이후로는 SRX합체로 쓸 기회가 적다
류세이	リュウセイ=ダテ	필중	번뜩임	초근성	열혈	행운	혼	거츠, 염동력, 실드방어, 베어내기	염동력이 있어 명중, 회피도 높은 편. 거츠 발동을 노리자
아야	アヤ=コバヤシ	집중	신뢰	노력	열혈	격려	보급	염동력, 베어내기	R-3파워드로의 업그레이드가 매우 늦다. SRX합체 이후 노력으로 레벨을 올려 보급과 격려를 활용하자
레비	レビ=トーラー	근성	집중	열혈	격려	각성	기적	염동력, 베어내기	캐릭터의 명중, 회피는 최고. 기적으로 인해 SRX팀이 무적이 된다. R-GUN으로 싸워도 좋다
비렛타	ヴィレッタ=バディム	집중	필중	열혈	기합	교란	혼	염동력, 베어내기	레비보다는 안 좋지만 어차피 합체하니까…
잉그램	イングラム=プリスケン	필중	번뜩임	봐주기	열혈	혼	각성	염동력, 베어내기	중간에 나가는데 과연 쓸까…

■건담W계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
히이로	ヒイロ=ユイ	자폭	집중	열혈	철벽	각성	혼	저력, 실드방어, 베어내기	높은 공격력, 제로 커스텀은 무적에 가깝다
듀오	デュオ=マックスウェル	자폭	번뜩임	집중	열혈	필중	혼	실드방어, 베어내기	5인 중 가장 높은 회피, I필드에 분신도 적극 활용
우페이	張五飛	기합	근성	집중	열혈	도발	혼	저력, 실드방어, 베어내기	도발을 가진 유일한 캐릭터, 회피능력이 좋지 않지만 도발을 가졌다는 점이 그것을 보완
트로와	トロワ=バートン	자폭	필중	번뜩임	열혈	우정	혼	실드방어, 베어내기	집중이 없는 점 때문에 그다지 사용되지 않는다. 헤비암즈의 탄수 제한도 있고…
카토르	カトル=ラバーバ=ウィナー	자폭	행운	집중	신뢰	열혈	혼	실드방어, 베어내기	5인 중 공격력이 가장 약하지만 그렇다고 못 쓸 캐릭터라는 것은 아니다.
노인	ルクレツィア=ノイン	신뢰	번뜩임	필중	열혈	사랑	혼	실드방어, 베어내기	능력치는 약간 떨어지지만 못 쓸 정도는 아니다.
미리알드	ミリアルド=ピースクラフト	봐주기	집중	번뜩임	행운	열혈	사랑	저력, 실드방어, 베어내기	혼이 없긴 하지만 사용기간(?)도 짧으니…

■MS계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
카미유	カミーユ=ビダン	번뜩임	집중	열혈	저격	기합	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 높은 사격능력, 기력이 필요한 무기도 쉽게 사용 가능
크와트로	クワトロ=バジーナ	집중	히라메키	열혈	각성	혼	전율	뉴타입, 실드방어, 베어내기	강한 것은 둘째로 치더라도 전율은 매우 좋으므로 꼭 사용하자
가츠	カツ=コバヤシ	노력	번뜩임	정찰	열혈	사랑	보급	뉴타입, 실드방어, 베어내기	정신커맨드 보급만으로 최고의 보급캐릭터
포우	フォウ=ムラサメ	집중	번뜩임	신뢰	사랑	열혈	기적	강화인간, 실드방어, 베어내기	기적을 사용한 후 판넬 맵병기를 사용하는 전법도 좋다
에마	エマ=シーン	노력	집중	번뜩임	열혈	필중	혼	실드방어, 베어내기	노력과 필중으로 슈퍼건담에서 다른 캐릭터 레벨올려주기에 매우 좋다
화	ファ=ユイリィ	신뢰	행운	근성	번뜩임	격려	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	우주 지형대응이 B인 것이 최대의 단점. 그래도 쓰고 싶다면…
아폴리	アポリー	근성	집중	신뢰	저격	열혈	우정	실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 1
로베르트	ロベルト	정찰	집중	근성	기합	철벽	열혈	실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 2
쥬도	ジュドー=アーシタ	초근성	행운	집중	열혈	우정	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	뉴타입능력은 최고, 행운을 쓴 후 맵병기로 많은 적을 격추하는 것도 좋다
플	エルピー=プル	집중	행운	열혈	사랑	혼	격려	뉴타입, 실드방어, 베어내기	전투보다는 주로 격려나 사랑을 사용하기 위한 캐릭터
루	ルー=ルカ	정찰	번뜩임	행운	교란	열혈	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	능력치가 높지 않지만, 애착을 갖고 키워보면 쓸만하다. 명중률을 올리는 정신커맨드가 없다는 것이 단점

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
플투	プルツー	집중	노력	열혈	기대	혼	사랑	강화인간, 실드방어, 베어내기	역시 플과 마찬가지, 격려 대신 기대이다
이노	イーノ=アッバーブ	신뢰	근성	우정	필중	가속	열혈	뉴타입, 실드방어, 베어내기	취향에 따라 키우는 캐릭터, 필중이 있는 것이 장점이지만 회피 정신기가 없다. 슈퍼건담의 보조로 사용하자
비차	ビーチャ=オレーグ	번뜩임	초근성	우정	열혈	기습	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 취향 따라, 이들 4인 중 가장 강하다
몬도	モンド=アガケ	정찰	근성	번뜩임	교란	열혈	탈력	뉴타입, 실드방어, 베어내기	다른 것은 몰라도 탈력이 있는 것이 매우 좋은 점(늦게 얻긴 하지만···). 슈퍼건담의 뒤에 태우면 좋을지도
엘	エル=ビアンノ	정찰	번뜩임	신뢰	필중	열혈	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시나 슈퍼건담용. 그다지 사용할 일은 없지만···
아무로	アムロ=レイ	번뜩임	집중	열혈	봐주기	각성	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 강력, 사격능력도 최고
퀘스	クエス=パラヤ	번뜩임	집중	근성	각성	교란	열혈	뉴타입, 실드방어, 베어내기	명중, 회피가 낮은 편. 대신 번뜩임이 있어서 사용하는 데에는 무리가 없다. 명중률은 집중으로 극복하자
케라	ケーラ=スウ	번뜩임	신뢰	초근성	노력	열혈	기습	실드방어, 베어내기	역시 명중률을 올리는 정신커맨드가 없는 것이 단점. 안 좋은 캐릭터는 아니지만 과연 쓸 사람이···
스렛거	スレッガー=ロウ	초근성	철벽	신뢰	열혈	기합	목숨걸기	거츠, 실드방어, 베어내기	공격력이 높고 명중, 회피도 쓸만하다. 거츠를 활용할 수 있을 만큼 HP가 높은 기체에 태우자
코우	コウ=ウラキ	번뜩임	노력	열혈	필중	각성	혼	실드방어, 베어내기	능력치도 높고 정신커맨드도 좋은 것이 많다. 결코 플레이어를 실망시키지는 않는 캐릭터
버닝	サウス=バニング	봐주기	집중	신뢰	열혈	저격	혼	거츠, 실드방어, 베어내기	HP가 낮아지면 거츠에 의해 다른 MS계 캐릭터보다 강해진다. 정신커맨드는 좋은 편
몬시아	ベルナルド=モンシア	근성	번뜩임	행운	열혈	기합	우정	실드방어, 베어내기	공격력은 그럭저럭 쓸만하지만 명중, 회피는 약간 낮다. 역시 쓰면 좋아지는 캐릭터
키스	チャック=キース	번뜩임	신뢰	근성	필중	저격	행운	실드방어, 베어내기	약체캐릭터 중 하나. 필중이 있지만 그 때까지 레벨을 어떻게 올리는가 하는 것도 문제. 게다가 우주대응이 B···
웃소	ウッソ=エビィン	집중	신뢰	열혈	봐주기	기합	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	하로에 의한 2명분의 정신커맨드, 단지 그것만으로도 엄청난 가치가 있다
하로	ハロ	정찰	초근성	격려	행운	탈력	재동	-	웃소의 탑승기체만을 따라다닌다. 매우 유용한 정신커맨드 뿐이다
오델로	オデロ=ヘンリーク	초근성	필중	신뢰	우정	열혈	기합	뉴타입, 실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 3 일지도···
마벳트	マーベット=フィンガー	번뜩임	행운	신뢰	필중	열혈	사랑	실드방어, 베어내기	행운으로 돈을 벌 수 있는 것인가···. 화이트아크보다는 전투용의 기체가 낫다
버니	バーナード=ワイズマン	정찰	초근성	철벽	노력	열혈	기습	실드방어, 베어내기	능력치가 좋지도 않으면서 굉장히 늦게 나온다. 기습과 노력으로 슈퍼건담 레벨업에 좋을 것 같지만··· 확실히 너무 늦다
크리스	クリスチーナ=マッケンジー	노력	집중	번뜩임	열혈	필중	격려	실드방어, 베어내기	정신커맨드와 사격능력은 매우 좋다. 문제는 명중과 회피. 이것만 극복하면 충분히 좋은 캐릭터이다
빌깃트	ビルギット=ピリヨ	근성	정찰	번뜩임	기합	열혈	목숨걸기	실드방어, 베어내기	능력치로는 그렇게 좋은 것이 아니지만, 목숨걸기가 있어서 강한 공격이 가능하다
세시리	セシリー=フェアチャイルド	봐주기	번뜩임	신뢰	사랑	열혈	격려	뉴타입, 실드방어, 베어내기	능력치상 못 쓸 정도는 아니지만 명중률을 올리는 정신커맨드가 없는 것이 단점
시북	シーブック=アノー	집중	번뜩임	열혈	기합	각성	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 능력치도 높고, 기합에 의해 기력제한이 많아진 MS계에서 계속 예전과 같이 사용할 수 있다

■오라배틀러

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
쇼우	ショウ=ザマ	집중	번뜩임	봐주기	열혈	기합	혼	성전사, 베어내기	최강의 격투능력, 요정으로 인해 더 가치가 높아진다
참	チャム=ファウ	행운	신뢰	격려	은신	기합	기적	-	기적은 포기하자. 주로 격려와 기합을 사용하게 된다
마벨	マーベル=フローズン	번뜩임	노력	집중	열혈	기합	사랑	성전사, 베어내기	혼이 없는 것이 치명적인 단점이다. 노력으로 한꺼번에 레벨을 올리자
벨	ベル=アール	정찰	근성	집중	철벽	격려	탈력	-	탈력만으로도 가치가 있다. 쇼우는 참이 있으므로 마벨에게 붙여주자
니	ニー=ギブン	번뜩임	집중	가속	사랑	열혈	기습	성전사, 베어내기	역시 혼이 없는 것이 단점. 대신 가속이 있어 말 그대로 '기습' 캐릭터
엘	エル=フィノ	행운	정찰	번뜩임	격려	기대	각성	-	시라는 자동 출격하는 곳이 많기 때문에 자동적으로 나오게 된다 정찰, 격려, 기대를 주로 사용
킨	キーン=キッス	초근성	필중	노력	가속	사랑	보급	성전사, 베어내기	다른 캐릭터들에 비해 보급이 일찍 나오는 편이다(42). 노력과 필중이 있어 레벨업도 쉬우므로 보급캐릭터로 이용하자
리무르	リムル=ルフト	노력	집중	사랑	교란	격려	목숨걸기	성전사, 베어내기	능력치는 좋지 않다. 하지만 격려를 사용하기 위해 출격할 수도 있으며, 목숨걸기를 사용하면 그런대로 강한 파워를 낸다
토드	トッド=ギネス	번뜩임	열혈	근성	필중	기합	혼	성전사, 베어내기	쇼우를 제외하면 최고의 오라배틀러, 능력치가 매우 좋은 편
가라리아	ガラリア=ニャムヒ	초근성	열혈	철벽	집중	신뢰	기합	성전사, 베어내기	마벨에 비해 공격력이 좋으며, 토드가 없는 상태라면 가라리아에게 붙을 주자

■겟타팀

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
료마	流龍馬	근성	필중	기합	열혈	신뢰	각성	저력	그는 겟타팀에서 주로 열혈과 필중을 담당한다
하야토	神隼人	번뜩임	집중	행운	봐주기	재동	사랑	-	행운과 번뜩임을 주로 이용하자
벤케이	車弁慶	초근성	기합	노력	필중	우정	교란	-	노력과 기합을 주로 담당하는 벤케이, 바다는 그에게 맡기자
무사시	巴武蔵	기합	초근성	노력	우정	격려	목숨걸기	-	겟타3때는 기합과 노력을, 겟타1일 때는 격려나 목숨걸기로 이용
잭	ジャック=キング	근성	필중	번뜩임	열혈	우정	기습	실드방어, 베어내기	2인분의 정신커맨드를 사용하기 때문에, 쓰다보면 좋다. 우주대응이 B인 것이 최대의 결점
메리	メリー=キング	정찰	가속	행운	신뢰	저격	보급	-	잭의 보조 캐릭터로 정신커맨드밖에 사용할 수 없다

■초전자로보

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
효마	葵豹馬	근성	기합	필중	열혈	우정	각성	저력, 베어내기	컴바트라로 합체하면 그의 능력치가 전체의 능력치가 된다. 따라서 그의 레벨은 매우 중요하다.
쥬조	浪花十三	필중	저격	번뜩임	가속	봐주기	재동	-	거의 사용할 일은 없다. 그냥 합체를…
다이사쿠	西川大作	초근성	기합	노력	철벽	열혈	격려	저력	마찬가지…
치즈루	南原ちずる	신뢰	번뜩임	행운	집중	사랑	보급	-	…
코스케	北小介	정찰	노력	근성	집중	은신	교란	-	…
켄이치	剛健一	저격	필중	기합	열혈	우정	격려	저력, 베어내기	컴바트라와 마찬가지이다. 그의 레벨은 매우 중요
잇페이	峰一平	집중	근성	필중	봐주기	기합	각성	저력	
다이지로	剛大次郎	초근성	노력	기합	열혈	철벽	재동	저력	
히요시	剛日吉	노력	근성	신뢰	행운	번뜩임	기대	-	
메구미	岡めぐみ	번뜩임	정착	가속	은신	봐주기	교란	-	

■EVA

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
신지	碇シンジ	번뜩임	집중	가속	열혈	각성	혼	베어내기	나머지들에 비해 공격력이 강하고 폭주, S2기관 등이 있다는 점이 장점
아스카	惣流=アスカ=ラングレー	번뜩임	노력	기합	열혈	필중	혼	베어내기	사실 AT필드 아니면 어디에도 쓸 일은 없다
레이	綾波レイ	번뜩임	자폭	집중	탈력	철벽	목숨걸기	베어내기	탈력만으로 충분한 가치가 있다
토우지	鈴原トウジ	근성	필중	기합	번뜩임	열혈	혼	베어내기	성우가 멋질뿐…

■건버스터

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
노리코	タカヤノリコ	노력	근성	필중	기합	열혈	기적	거츠, 실드방어	기적은 나오는 것이 기적일지도…. 이너셜 캔슬러와 거츠를 유용하게 사용하자
카즈미	アマノカズミ	봐주기	집중	기합	열혈	철벽	사랑	저력	노리코의 부족한 부분을 보충해준다. 철벽을 사용하고 돌진해보자
융	ユング=フロイト	필중	번뜩임	기합	열혈	노력	격투	저력, 천재	천재이면서도 노력이 있는 캐릭터. 격투를 사용한 후 돌격하자

■마크로스계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
히카루	一条輝	근성	집중	노력	행운	열혈	혼	-	발키리부대 중에서는 약간 떨어지는 능력. '주인공이 좋아'가 아니면 그다지…
맥스	マクシミリアン=ジーナス	집중	저격	봐주기	열혈	사랑	혼	천재	S형 발키리, 고성능 레이더, 저격…. 능력치는 매우 높다
이사무	イサム=ダイソン	근성	기합	집중	열혈	행운	혼	거츠, 실드방어	발키리부대 중에서 최고가 아닐까…. 정신커맨드는 보통이지만 거츠가 발동되면 최고
가르도	ガルド=ゴア=ボーマン	초근성	집중	정찰	열혈	격투	우정	실드방어	능력치는 좋지만 혼이 없다는 것이 치명적 결점
포커	ロイ=フォッカー	초근성	집중	신뢰	열혈	혼	기합	거츠	정신커맨드는 보통으로, 능력치가 이사무에 비해 떨어지는 것이 단점
카키자키	柿崎速雄	근성	노력	우정	열혈	필중	목숨걸기	-	발키리부대 중 최약. 집중이 없는 것이 최대의 단점이다
미리아	ミリア	정찰	집중	혼	격려	사랑	봐주기	-	맥스보다는 약하다. 신뢰보정용인가…

■마징가계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
코우지	兜甲児	초근성	필중	철벽	열혈	가속	격투	저력, 베어내기	쓰면 좋다! 무엇하나 버릴 정신커맨드가 없으며, 격투도 높은 편
테츠야	剣鉄也	근성	노력	필중	열혈	철벽	가속	저력, 베어내기	노력이 있어 레벨업은 쉽지만, 아무래도 코우지에 비해 떨어진다
쥰	炎ジュン	노력	근성	번뜩임	필중	열혈	격려	저력	정신커맨드는 좋은 편이지만 공격력은 낮기 때문에 주력으로 사용하기에는 무리이다
보스	ボス	초근성	자폭	열혈	탈력	기합	기적	저력	최악의 캐릭터. 기적이 나올 때 까지 레벨을 올리는 것 자체가 기적인 것이다
사야카	弓さやか	번뜩임	신뢰	필중	행운	격려	보급	저력	언제나 수리장치로 회복을 담당하지만 이번에는 나올 기회가 줄었다. 정 쓰고싶다면 마징가에 태우자

■라이딘＆고프랜더

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
아키라	ひびき洸	번뜩임	근성	집중	열혈	필중	기합	저력, 염동력, 실드방어, 베어내기	기합이 늦게 나와 그다지 사용할 기회가 많지 않다.
마리	桜野マリ	번뜩임	필중	신뢰	격려	사랑	보급	저력	전투력은 거의 없는 기체에 타면서 필중…, 봐주기를 사용 HP가 10 남은 적들을 격추해 레벨을 올리자
진구지	神宮寺力	초근성	번뜩임	필중	열혈	우정	전율	저력	필중으로 열심히 레벨을 올리면 전율이 기다리고 있다…
레이	明日香麗	정찰	집중	번뜩임	격려	각성	부활	저력	마찬가지의 보조계의 캐릭터. 끝까지 키우면 부활이라는 좋은 커맨드를 얻을 수 있다. 인내… 인내…

■수전기대

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
시노부	藤原忍	열혈	초근성	가속	기합	필중	전율	저력, 야성화, 베어내기	수전기대에게 모두 기합, 열혈이 있는 것이 장점. 따라서 후반에는 마음놓고 전율을 사용할 수 있다
사라	結城沙羅	열혈	필중	철벽	저격	기합	격려	야성화	초반에는 필중, 중반에는 저격, 후반에는 기합과 열혈. 좋은 대로 사용하자
마사토	式部雅人	번뜩임	열혈	행운	기합	우정	은신	야성화	주로 번뜩임과 행운을 사용한다. 물론 열혈과 기합도
료	司馬亮	기합	봐주기	열혈	노력	신뢰	각성	야성화	기합과 노력을 주로 이용한다. 기합이 초기에 있다는 것이 장점
아란	アラン=イゴール	초근성	가속	집중	기합	열혈	기습	저력, 베어내기	능력치, 정신커맨드는 좋지만 기체가 전용기이기 때문에 강함에 한계가 있다는 것이 단점

■함장

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
글로벌	ブルーノ=J=グローバル	정착	신뢰	행운	집중	기합	교란	-	필중이 없는 것이 가장 큰 단점. 고성능 조준기와 집중을 이용해 버틸 수 있으며, 이 상태에서는 기합을 사용한 후 슈퍼로봇처럼 사용가능
브라이트	ブライト=ノア	근성	신뢰	가속	필중	교란	격려	-	필중이 있어 레벨올리기가 쉽다. 가속에 의해 오리엄들에 비해 이동력이 높다는 것이 브라이트의 장점이다
타시로	タツミタシロ	근성	필중	행운	철벽	격려	격투	저력	필중과 철벽을 쓰고 돌진하자
시라	シーラ=ラパーナ	신뢰	필중	기대	격려	사랑	부활	-	보조계의 정신커맨드를 잘 활용하자. 레벨을 올릴 때는 필중을 사용
에레	エレ=ハンム	정찰	신뢰	가속	행운	필중	대격려	-	공격력이 매우 낮고 필중이 늦어 레벨업이 힘들지만, 대격려라는 희귀 정신커맨드가 있는 것이 장점

■그 외

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
다이사쿠	草間大作	필중	신뢰	기합	노력	열혈	가속	저력	정신커맨드는 슈퍼로봇으로서 보통수준. 기합을 사용해 전력펀치 등을 사용하자
긴레이	銀鈴	집중	번뜩임	행운	열혈	격려	사랑	저력	수리장치가 있는 로봇에 탑승하지만 공격력도 어느 정도 있는 것이 특징
반조	破嵐万丈	초근성	필중	기합	열혈	각성	혼	저력, 실드방어, 베어내기	늦지만 혼은 사용할만 하다. 슈퍼로봇 중 거의 유일하게 갖고있는 혼으로, 선어택의 공격력이 낮은 것을 커버한다
마사키	マサキ=アンドー	집중	번뜩임	행운	기합	열혈	각성	베어내기	공격력이 약한 편이므로 주로 기합을 이용해 공격력을 올려 싸우게 된다
류네	リューネ=ゾルダーク	집중	노력	번뜩임	봐주기	열혈	격려	베어내기	기합이 없는 것이 가장 큰 결점. 다른 캐릭터로 격려를 써주자 (아니면 자신이)
슈우	シュウ=シラカワ	집중	봐주기	번뜩임	교란	혼	전율	천재, 염동력 베어내기	등장이 매우 늦지만 이전과 같이 매우 강력
하이넬	ハイネル	필중	기합	열혈	번뜩임	봐주기	혼	저력, 베어내기	한 번 밖에 쓸수 없다

주인공에 대해서 알아봅시다

α는 이전의 시리즈와 마찬가지로 주인공이 존재한다. 게임을 START! 하면 바로 주인공을 결정하게 된다. 물론 제작사에서 미리 만들어 놓은 주인공을 선택할 수도 있지만, 그런 것보다는 자신의 이름과 자신의 생일을 넣은 진짜 자기자신을 주인공으로 만들도록 하자! …물론 절대로 그래야만 한다는 것은 아니다. 미리 등록된 디폴트 주인공을 사용하고 싶다면 등록 캐릭터 중에서 선택(登錄キャラクターの中から選擇)을 선택하자. 만약 자신의 마음대로 주인공의 설정을 바꾸고 싶다면 설정내용의 변경(設定內容の變更)을 선택하면 된다.

▲ 설정 내용을 변경하는 화면

이름(名前) 주인공의 정식 이름을 변경한다. 실제 게임상에서 그다지 많이 쓰이는 것은 아니다.

애칭(愛稱) 평소에 동료들이 주인공을 부르는 이름. 본명보다 더 많이 쓰인다.

얼굴(顔) 얼굴을 바꿀 수 있다. 성격에 맞는 얼굴이 설정되어 있지만 얼굴이 마음에 들지 않는다면 여기서 바꿔주자.

생일(誕生日) 주인공의 혈액형을 변경한다.

성격(性格) 진지하고 정의감이 강한 성격(眞面目で正義感が强い), 냉정침착하며 두뇌명석(沈着冷靜で頭腦明晳), 내성적이고 상냥함(內氣で心優しい), 밝고 낙천적(陽氣で樂天家)의 4개중에서 주인공의 성격을 선택한다.

성별(性別) 말 그대로 주인공의 성별을 정한다.

혈액형(血液型) 주인공의 생일을 변경한다.

타입(タイプ) 리얼로봇계(リアルロボット系)와 슈퍼로봇계(スーパーロボット系) 중 하나를 선택한다. 전체적의 스토리는 같으나 몇몇 개의 다른 곳이 있다. 또한 주인공과 부주인공, 이름의 기체가 다르므로 두 번 플레이해서 모두 해보자.

주인공만의 특수능력

주인공은 성격에 관계없이 모두 '염동력'의 특수능력과 베어내기 능력을 갖는다. 물론 성격에 따라 처음에 베어내기를 갖고있지 않은 경우도 있지만, 레벨이 올라가면 얻게된다. 그리고 그 외에도 또 한가지의 특수능력을 갖는데, 이것이 바로 주인공의 특권으로, 다른 캐릭터들이 갖고있지 않은 특수능력을 갖는 것이다. 각 능력은 다음과 같다.

집중력

정신커맨드를 사용할 때의 소모SP를 20% 줄여준다. 예를 들면, 소모SP가 60인 혼을 사용할 때 집중력이 있다면 20%인 12를 줄인 48만을 사용하면 되는 것이다. 주로 초반에 유용하게 쓸 수 있는 것으로, SP회복에 비해 짧은 시간에 정신커맨드를 더 많이 사용할 수 있다는 장점이 있다.

SP회복

매 턴 SP가 약간씩 회복되는 것이다. 회복량은 「5 + 레벨÷8」처음에는 5씩 회복되지만 40이상이 되면 10씩 회복. 매 턴 소모SP가 10인 가속이나 집중을 사용해도 관계없는 것이다. 주인공위주로 전투를 한다면 특수능력 중 가장 유용한 것이라고 할 수 있다.

사냥

예상을 깨고 사냥은 주인공의 전용 능력이다(예상: 반조에게 사냥이 있을 것이다!). 「신 슈퍼로봇대전」에도 있던 능력으로, 적을 격추했을 때 자금을 1.2배로 얻는다. 행운을 사용하면 2.4배나 되는 자금을 얻는 것이다. 사냥은 행운이 있지 않으면 그다지 큰 효과를 볼 수 없는 능력.

용자

α의 신 시스템인 신뢰보정. 특정 캐릭터끼리만 적용되는 보통의 신뢰보정과는 달리, 용자는 모든 유닛에게 신뢰보정을 적용시켜준다. 아군이 모여있는 곳에 주인공이 있으면 모든 유닛의 공격력과 방어력이 약간 상승되는 것이다. 모든 유닛을 골고루 사용하는데 유리한 능력이다.

주인공의 정신커맨드

주인공의 정신커맨드는 주인공의 생일과 혈액형에 의해 결정된다. 12개의 별자리로 나뉘어져 총 12가지에, 거기에 혈액형 4종류에 의해 총 48가지로 나눌 수 있다. 하지만 어디 그것뿐이겠는가. 이 규칙에 맞지 않는 특수한 생일, 혈액형 조합도 있다. 그런 특수한 생일, 혈액형들에서는 갖가지 희귀한 정신커맨드를 많이 얻을 수 있어 게임 진행이 쉬워지는 경우도 많다.

■A형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	SP회복	집중 (1)	행운 (10)	철벽 (19)	기합 (27)	기습 (29)	혼 (48)
4월20일~5월20일	저력	신뢰 (1)	철벽 (10)	번뜩임 (18)	노력 (24)	필중 (33)	혼 (34)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1)	초근성 (10)	철벽 (20)	노력 (25)	열혈 (25)	혼 (42)
6월22일~7월22일	저력	번뜩임 (1)	필중 (12)	행운 (17)	열혈 (25)	기합 (35)	혼 (41)
7월23일~8월22일	용자	집중 (1)	노력 (12)	번뜩임 (18)	기합 (27)	기습 (32)	혼 (41)
8월23일~9월22일	저력	필중 (1)	노력 (14)	철벽 (17)	열혈 (26)	격투 (35)	혼 (43)
9월23일~10월23일	집중력	초근성 (1)	집중 (11)	철벽 (20)	기습 (25)	행운 (33)	혼 (41)
10월24일~11월22일	천재	필중 (1)	초근성 (10)	가속 (17)	열혈 (28)	철벽 (30)	혼 (39)
11월23일~12월21일	집중력	필중 (1)	가속 (10)	행운 (16)	열혈 (25)	기합 (31)	혼 (40)
12월22일~1월19일	천재	노력 (1)	번뜩임 (11)	철벽 (18)	열혈 (24)	혼 (31)	필중 (35)
1월20일~2월18일	천재	행운 (1)	번뜩임 (11)	필중 (17)	열혈 (26)	대격려 (35)	혼 (39)
2월19일~3월20일	용자	집중 (1)	번뜩임 (10)	노력 (19)	열혈 (26)	행운 (33)	혼 (43)

■B형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	사장	노력 (1)	번뜩임 (12)	필중 (19)	열혈 (28)	기합 (35)	혼 (39)
4월20일~5월20일	집중력	초근성 (1)	필중 (11)	번뜩임 (20)	행운 (27)	전율 (34)	혼 (40)
5월21일~6월21일	사장	가속 (1)	필중 (12)	노력 (17)	열혈 (28)	번뜩임 (35)	혼 (40)
6월22일~7월22일	집중력	초근성 (1)	번뜩임 (11)	필중 (18)	신뢰 (26)	혼 (31)	보급 (44)
7월23일~8월22일	천재	번뜩임 (1)	가속 (10)	필중 (20)	열혈 (25)	행운 (34)	혼 (40)
8월23일~9월22일	천재	집중 (1)	기합 (12)	행운 (18)	열혈 (25)	전율 (35)	혼 (39)
9월23일~10월23일	사장	행운 (1)	필중 (12)	노력 (19)	열혈 (27)	번뜩임 (34)	혼 (40)
10월24일~11월22일	집중력	번뜩임 (1)	필중 (13)	노력 (19)	열혈 (25)	전율 (36)	혼 (40)
11월23일~12월21일	SP회복	신뢰 (1)	집중 (10)	철벽 (18)	기습 (25)	재동 (32)	혼 (41)
12월22일~1월19일	SP회복	노력 (1)	필중 (12)	기합 (20)	열혈 (28)	은신 (31)	혼 (40)
1월20일~2월18일	사장	필중 (1)	노력 (10)	기합 (20)	열혈 (28)	기대 (32)	혼 (40)
2월19일~3월20일	집중력	노력 (1)	신뢰 (12)	번뜩임 (16)	필중 (16)	열혈 (25)	혼 (41)

■AB형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	천재	행운 (1)	초근성 (9)	필중 (18)	노력 (24)	기습 (32)	혼 (46)
4월20일~5월20일	사장	필중 (1)	번뜩임 (10)	행운 (21)	열혈 (26)	기합 (33)	혼 (42)
5월21일~6월21일	SP회복	기합 (1)	초근성 (12)	집중 (18)	철벽 (24)	기습 (33)	혼 (39)
6월22일~7월22일	저력	노력 (1)	초근성 (10)	번뜩임 (17)	열혈 (27)	필중 (32)	혼 (40)
7월23일~8월22일	SP회복	가속 (1)	초근성 (11)	필중 (19)	열혈 (27)	전율 (33)	혼 (38)
8월23일~9월22일	SP회복	노력 (1)	초근성 (10)	필중 (19)	열혈 (24)	번뜩임 (31)	혼 (41)
9월23일~10월23일	SP회복	필중 (1)	노력 (10)	가속 (18)	번뜩임 (24)	열혈 (26)	혼 (35)
10월24일~11월22일	저력	행운 (1)	번뜩임 (11)	필중 (17)	노력 (26)	열혈 (28)	혼 (36)
11월23일~12월21일	용자	번뜩임 (1)	노력 (12)	필중 (17)	행운 (24)	열혈 (25)	혼 (37)
12월22일~1월19일	집중력	번뜩임 (1)	가속 (10)	기합 (19)	열혈 (26)	필중 (29)	혼 (37)
1월20일~2월18일	저력	가속 (1)	필중 (11)	철벽 (18)	열혈 (25)	교란 (31)	혼 (40)
2월19일~3월20일	SP회복	신뢰 (1)	필중 (10)	기합 (17)	열혈 (26)	번뜩임 (35)	혼 (42)

■O형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	SP회복	행운 (1)	초근성 (9)	필중 (18)	노력 (24)	기습 (32)	혼 (46)
4월20일~5월20일	용자	번뜩임 (1)	집중 (12)	초근성 (18)	열혈 (25)	행운 (34)	혼 (38)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1)	가속 (11)	노력 (19)	번뜩임 (26)	기습 (27)	혼 (42)
6월22일~7월22일	용자	필중 (1)	가속 (10)	노력 (19)	열혈 (24)	번뜩임 (33)	혼 (42)
7월23일~8월22일	저력	행운 (1)	필중 (14)	봐주기 (18)	열혈 (24)	번뜩임 (34)	혼 (39)
8월23일~9월22일	집중력	집중 (1)	번뜩임 (11)	노력 (20)	기합 (25)	기습 (29)	혼 (38)
9월23일~10월23일	사장	필중 (1)	번뜩임 (10)	기합 (18)	열혈 (25)	탈력 (30)	혼 (40)
10월24일~11월22일	용자	가속 (1)	필중 (11)	번뜩임 (20)	열혈 (27)	우정 (32)	혼 (40)
11월23일~12월21일	SP회복	노력 (1)	필중 (11)	번뜩임 (18)	열혈 (24)	격려 (29)	혼 (38)
12월22일~1월19일	사장	필중 (1)	기합 (10)	행운 (18)	열혈 (28)	봐주기 (33)	혼 (41)
1월20일~2월18일	사장	노력 (1)	필중 (11)	번뜩임 (17)	열혈 (24)	전율 (35)	혼 (41)
2월19일~3월20일	집중력	초근성 (1)	집중 (9)	가속 (18)	기습 (25)	행운 (34)	혼 (41)

■특수 생일

날짜	특수 능력	정신커맨드					
1월 2일 B형	SP회복	노력	보급	재동	기적	대격려	부활
1월12일 A형	천재	번뜩임	집중	가속	노력	교란	목숨걸기
1월19일 O형	SP회복	보급	재동	부활	사랑	각성	철벽
1월23일 O형	사장	번뜩임	기합	저격	기습	기대	기적
1월29일 B형	SP회복	목숨걸기	철벽	행운	필중	기대	기합

날짜	특수 능력	정신커맨드					
2월 5일 A형	사장	열혈	노력	목숨걸기	부활	사랑	기적
2월10일 O형	SP회복	저격	가속	각성	기합	기습	집중
3월 7일AB형	천재	필중	노력	번뜩임	행운	혼	각성
3월11일AB형	SP회복	저격	행운	재동	기습	기대	사랑
3월17일 O형	천재	행운	도발	기습	전율	재동	사랑

날짜	특수 능력	정신커맨드					
3월20일AB형	사장	집중	가속	각성	도발	사랑	탈력
3월28일 A형	용자	집중	행운	격투	기합	도발	근성
4월16일 O형	SP회복	필중	철벽	열혈	보급	기대	기적
4월30일 B형	천재	필중	기습	목숨걸기	기합	전율	사랑
5월 8일 A형	집중력	기적	기습	대격려	부활	사랑	격투
5월13일 B형	집중력	가속	히라메키	각성	기습	초근성	자폭
5월21일AB형	SP회복	봐주기	집중	집중	근성	초근성	기적
6월13일 A형	용자	열혈	집중	목숨걸기	근성	기합	기습
6월16일 O형	천재	도발	탈력	철벽	교란	자폭	기적
6월21일 B형	SP회복	혼	봐주기	히라메키	필중	각성	근성
7월11일 O형	용자	필중	열혈	노력	각성	대격려	기적
7월12일 O형	저력	초근성	사랑	기적	부활	각성	기대
7월18일 A형	SP회복	혼	히라메키	필중	초근성	신뢰	기습
8월 6일AB형	용자	철벽	자폭	각성	근성	전율	기적
8월 8일 O형	저력	혼	필중	철벽	도발	초근성	탈력
8월25일 O형	SP회복	각성	열혈	집중	탈력	가속	혼
9월 3일 O형	천재	열혈	히라메키	필중	초근성	자폭	기적

날짜	특수 능력	정신커맨드					
9월 7일 B형	사장	열혈	저격	행운	필중	각성	도발
9월11일AB형	집중력	저격	전율	가속	교란	정찰	기습
9월12일 B형	저력	혼	각성	기대	전율	대격려	격투
9월24일 O형	천재	저격	집중	철벽	가속	목숨걸기	기적
9월26일 O형	SP회복	집중	열혈	철벽	목숨걸기	대격려	기적
10월 5일 A형	저력	열혈	저격	집중	도발	각성	목숨걸기
10월20일 O형	용자	열혈	노력	행운	기합	대격려	기적
10월23일 A형	SP회복	행운	집중	봐주기	열혈	사랑	기적
10월23일 O형	용자	열혈	필중	철벽	격투	초근성	대격려
11월11일 B형	SP회복	기습	기대	목숨걸기	전율	대격려	기적
11월14일 B형	SP회복	봐주기	철벽	교란	우정	재동	대격려
11월22일 O형	SP회복	노력	근성	도발	기대	기적	기합
12월 1일 A형	집중력	열혈	행운	근성	기합	자폭	기적
12월 8일 O형	사장	행운	집중	저격	열혈	도발	각성
12월17일AB형	집중력	혼	봐주기	집중	가속	각성	격투
12월20일 A형	SP회복	기습	기대	근성	저격	집중	각성
12월20일AB형	SP회복	기습	각성	행운	집중	철벽	도발

이것을 모르면 당신만 손해!

기력

파일럿의 능력 중 하나인 '기력'. 무기 중에는 기력이 일정치 이상이 되어야 사용할 수 있는 것이 있다. 또한 기력에 따른 공격력과 방어력의 차이도 엄청나기 때문에, 언제 기력이 오르고 떨어지는지 확실하게 알아두어야 한다.

아래의 표는 기력이 오르거나 떨어지는 경우를 정리한 것으로, 아군 중 누군가가 MAP병기로 적을 격추할 경우에는 기력이 오르지 않으며, 아군이 격추될 경우 그 캐릭터의 성격에 따라 -1, 0, +1, +2 중 하나가 된다. 보통 열혈적이거나 지기 싫어하는 캐릭터일수록 오르는 경우가 많은 반면, 자신이 없고 소극적인 캐릭터는 떨어지는 경우가 있다. 정신커맨드 「보급」의 경우엔 기력에 변화가 없으며, 정신커맨드 중 기합, 격려, 대격려는 +10이고 탈력, 전율은 -10이다.

■기력 변동 표

행동	기력 변동량
자신이 적을 격추한다	+5
자신이 적을 MAP병기로 격추한다	+1
아군 중 누군가가 적을 격추한다	+1
적에게 공격을 받는다	+1
적의 공격을 배리어로 막아낸다	+1
아군이 격추된다	-1~+2
전함에 탑재한다	-10
보급장치에 의한 보급을 받는다	-10
정신커맨드를 사용한다	±10

신뢰보정

「로봇대전64」에 있던 '연애보정'과 비슷한 시스템. 인접한 동료, 애인 등의 능력이 올라가는 시스템이다. 구체적인 능력 변화는 단지 기력 뿐으로, 그것도 수치상으로 표현되는 것은 아니다. 그리고 올라가는 양도 그렇게 높지는 않다는 점. 하지만 기력이 150까지 올라갔다고 해도 신뢰보정에 의한 기력의 보정치는 적용되어 기력이 150이 넘은 상태 그대로 계산되는 것이다. 그래서 어떤 물리치기 힘든 적이 있을 때는 이 신뢰보정을 최대한 활용하면 약간 더 쉬워진다. 기력이 올라가는 양은 |1 +(둘의 레벨의 평균÷16)| × 거리(붙어있으면 3, 1칸 떨어지면 2, 2칸 떨어지면 1)로 레벨 50인 A와 레벨 44인 B가 붙어있을 때 신뢰보정을 계산할 때는 |1 +(47÷16)| ×3 으로 9가 된다(소수점은 버림). 만약 B의 레벨이 46으로 오르면 둘의 레벨 평균이 48로 올라 신뢰보정으로 오르는 기력은 12가 된다. '기력 10정도 올라봐야 그게 그거'라고 생각할지도 모르겠지만, 한 캐릭터당 신뢰보정을 받을 수 있는 캐릭터의 수는 하나뿐이 아니다. 예를 들면 히이로의 경우 듀오, 트로와, 카토르, 우페이로부터 신뢰보정을 받는데, 그 때문에 남는 사정거리의 데미지 업까지 계산해 공격력 4700의 트윈 버스터 라이플로 6600의 스토나 선샤인보다 강한 데미지를 입히는 것이 가능하다.

▲보통때의 데미지. 크리티컬 확률을 없애기 위해 혼을 사용했다

▲신뢰보정시의 데미지. 평균레벨 64로, 기력은 총 60이 올라 210으로 계산. 물론 혼을 사용했다

사정거리

대부분의 사격계 무기라면 원거리공격이다. 먼 곳까지 공격할 수 있는 이것들은 최대한 가까운 곳에서 공격하면 공격력과 명중률이 올라간다. "그까짓게 올라봤자 그게 그거지 뭐"라고 생각하는 사람들을 위해 알기 쉽게 사진으로 설명하겠다.

사진에서 보는 바와 같이 데미지와 명중률의 차이로, 원거리공격이라도 가까운 곳에서 공격하는 것이 유리하다. 아무리 리얼계가 약해졌다느니 해도

▲명중률 편. 최대거리 9의 무기를 9칸 떨어져서 사용할 때

▲계속해서 같은 무기를 같은 적과 3칸 떨어져서 사용할 때

그들이 근거리에서 공격한다면 그렇게 약한 것은 아니라는 것이다.

가장 먼 상태에서 한 칸씩 가까워질 때마다 공격력이나 명중률이 3%씩 증가한다. 이것은 최종적인 데미지나 명중률(%)에 가해지는 것이 아닌, 계산 전의 수정으로, 공격력이 2000인 무기라면 3%인 60이 올라간 2060의 무기로 계산해 데미지를 계산하는 것이다. 만약 공격력이 4700이고 사정거리가 1~9인 윙건담제로 커스텀의 트윈 버스터 라이플 풀 개조 상태를 완전히 붙어서 사용한다면 24%의 보정. 즉 1.24배인 5828의 무기로 계산된다. 단, 아쉽게도 판넬은 공격력의 보정이 없고 명중률 보정만이 있을 뿐이다.

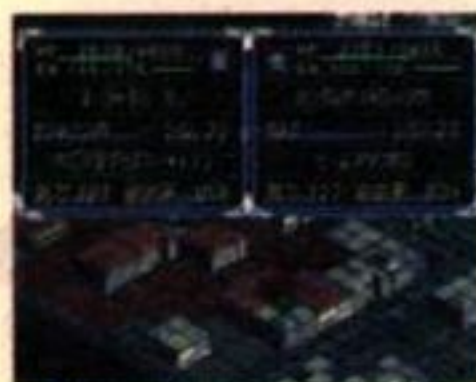
▲공격력 판. 최대거리 10의 무기를 10칸 떨어져서 사용

▲이번에는 완전히 붙어서 사용

고저차에 의한 명중률의 차이

쿼터뷰 형식으로 바뀌면서 고저의 차가 생겼다는 것은 이미 말한 바 있다. 지상, 건물 위, 공중으로, 높이는 총 3단계. 다른 게임들의 15층 이상씩 되는 것과는 비교할 수 없지만 로봇대전으로서는 대단한 발전. 또한 고저차 뿐만 아니라 사이즈에도 명중률 보정이 있다.

아무래도 낮은 곳에 있는 것이 높은 곳에 있는 것보다 훨씬 불리할 것이고, 큰 것이 작은 것을 때리는 것이 더 맞추기가 힘들 것이다. 그리고 이런 것들의 영향을 받는 것은 명중률. 한 단계의 이해를 돕기 위해 역시 사진을 이용한다.

▲땅에서 공중을 공격하는 것

▲같은 거리의 건물 위에서 공격하는 것이다

포켓스테이션을 사용하자!

지난 달의 공략가이드에서 소개한대로 α는 포켓스테이션을 이용해서 돈을 벌 수 있다. 돈벌이용 게임은 CY슬롯과 CY숏의 두 가지가 있는데 첫 번째로 CY슬롯은 DQ시리즈에서 등장하는 슬롯머신과 비슷한 것이다. 3개의 숫자가 화면에서 돌아가고 있는데 그 돌아가는 숫자를 각기 ←, ↑, →버튼을 이용하여 멈추게 하고, 세 숫자가 모두 일치하면 스코어가 변동되는 그러한 시스템이다(여기서 3가지 숫자가 맞으면 또 다른 룰렛을 돌리게된다. 그것은 +, -, ×, ÷와 숫자 게이지인데 이것을 이용하여 최종 스코어를 늘릴수도 있고 줄일 수도 있다. 운이 많이 필요한 룰렛).

그리고 CY숏의 경우에는 어디서든 볼 수 있는 슈팅게임인데 화면 하단에 등장한 사이버드를 2방향 3구역으로 움직여서 떨어지는 우주괴수를 격추시키는 단순한 게임이다(참고로, 미니게임 앞에 써있는 CY는 사이버스터의 약자라고 한다…).

슬롯매니아를 위한 CY슬롯 잘하기

SRWα으로 본편의 소지금을 증가시키기 위해서는 점수를 많이 내야한다. 여기서 점수를 내는데에는 2개중 어떠한 게임을 해도 관계없기때문에 보편적으로 CY숏을 이용하게 된다. 그러나 일부의 슬롯머신 매니아들이나 좀 더 밤을 졸린 보답으로 돈을 벌고 싶다고 생각하는 사람들을 위하여 CY슬롯으로 점수를 잘 내는 법을 공개하도록 하겠다.

일단 기본적으로 화면에서 돌아가고 있는 3개의 룰렛을 잘 보라. 조금 눈썰미가 있는 사람이라면 3개 다 일정한 법칙에 의하여 돌아가고 있음을 알 수 있다. 그러나 3번째 룰렛은 너무나도 빨리 돌아가는 관계로 어떤 법칙이 적용되는지 알 수 없는데 이것도 별 다른 문제가 되지 않는다. 일단 3번째 슬롯부터 멈추게 한 후 나오게 된 결과에 맞춰서 첫 번째, 두 번째 룰렛도 결과를 맞추는 것이다.

고생하긴 싫어! 쉽게 돈을 벌어보자

1. 인터미션 화면에서 포켓스테이션으로 미니 게임을 다운로드 한다.
2. 미니게임의 스코어를 올린다(99999점까지 올리자).
3. 포켓스테이션의 미니게임 데이터를 메모리카드로 카피한다.
4. 포켓스테이션의 데이터를 이용. 스코어를 자금으로 환산한다.
5. 포켓스테이션의 데이터를 소거한다.
6. 메모리 카드에 있는 데이터를 포켓스테이션으로 카피한다.
7. 인터미션에서 다시 포켓스테이션을 이용. 환금한다.

데미지 계산

데미지의 계산은 예전과 큰 차이가 없다. 즉, (무기 공격력)×(캐릭터의 공격력÷100)×(기력÷100) - (적의 장갑×적의 기력÷100). 이것이 기본이다. 하지만 α에서는 신뢰보정과 거리조절에 의해 데미지가 달라질 수 있다. 자세한 것은 신뢰보정과 사정거리를 참고하자.

2회 행동

이전까지 2회 행동의 조건은 특정 능력치가 일정 이상 올라가는 것이었다. 하지만 이번에는 캐릭터마다 특정 레벨이 정해져있어 그 레벨이 되면 2회 행동을 하는 것이다. 2회 행동을 하는 레벨은 발키리계는 48~50, MS계는 55~65, 슈퍼로봇계는 80이상이 대부분으로, 레벨이 매우 높아야 하기 때문에 2회 행동을 할 수 있는 유닛은 그렇게 많지 않다. 또한 그에 따라 적들 중에서 2회 행동을 하는 적도 한 손으로 셀 수 있을 정도가 되었다.

개조를 하자

오래 전부터 계속되어왔던 개조 시스템. 역시 α에서도 여전하다. 유닛의 능력이나 무기의 위력을 개조하는 것으로 총 10단계의 개조가 가능하다. F같이 처음에는 5단계까지밖에 못하는 것은 아니고, 처음부터 10단계 개조를 할 수 있다. 이전과는 달리 개조도 편리해져서 한꺼번에 여러 단계를 개조할 수 있다. 또한 어느 정도를 개조하는데 어느 정도의 돈이 들어가는지도 알 수 있게 되었다.

개조를 하려면 인터미션의 유닛 개조, 무기 개조를 선택하고 개조를 할 기체를 선택한 후 방향키의 오른쪽을 눌러 얼마나 개조할 것인지 정하면 된다. ○버튼을 누르면 예/아니오도 묻지 않고 개조를 해버리므로 실수로 누르지 않게 주의하자.

무기의 개조는 무기마다 가격(?)이 다르다. 돈이 적게 드는 것은 최대로 개조해도 공격력의 증가량이 더 작은 것으로, 보통 개조하는 무기들(최고 무기)은 보통 1500이 증가하지만, 기런 것들은 1300, 1000씩 증가한다. 또한, 특정 무기는 최대로 개조하면 추가로 75000을 더 써서 새로운 무기를 추가할 수 있는데, 추가되는 무기는 다음과 같다.

무기 일람

유닛	무기	추가 무기
마징가	브레스트파이어	브레스트파이어(MAP)
마징카이저	파이어블레스터	파이어블레스터(MAP)
ν건담	핀판넬	핀판넬(MAP)
단쿠가	단공검	단공광아검
윙건담제로(커스텀)	트윈 버스터 라이플	롤링 버스터 라이플(MAP)
사자비, 큐베레이MK-II 등	판넬	판넬(MAP)
그레이트마징가	선더브레이크	선더브레이크(MAP)
그레이트마징가	브레스트번	브레스트번(MAP)

또한, 유닛의 모든 능력치(HP, EN, 운동성, 장갑, 한계)를 끝까지 개조하면 「풀 개조 보너스」를 얻는다. 이 보너스는 HP +2000, EN +150, 운동성 +30, 장갑 +400, 한계 +100, 이동력 +1, 1개의 지형대응을 A로 만드는 것 중 하나를 선택할 수 있게 되어있다. 보통 EN을 소비하는 무기를 쓰는 유닛은 EN을 개조하고, 운동성이 극히 낮은 유닛의 경우 운동성을 개조하는 등, 그 유닛의 단점을 보완하는 풀 개조를 하는 것이 좋다.

'숙련도'란?

α에서 추가된 시스템인 숙련도. 말 그대로 로봇대전이라는 게임에 대해 어느 정도의 실력을 갖고 있는가를 나타낸 것으로, 얼마나 게임을 어렵게 했는가, 얼마나 원작과 비슷하게 진행했는가 등을 알 수 있는 것이다.

숙련도가 높으면 숨겨진 유닛이나 파일럿을 얻을 수 있는 경우가 많으며, 전체적으로 적의 숫자가 늘어나 얻을 수 있는 아이템이나 돈이 더 많다. 물론 적의 숫자가 늘어나기 때문에 난이도가 높아지지만….

숙련도를 올리려면 각 시나리오에 미리 정해져있는 특정한 조건을 만족해야 한다. 그 특정한 조건으로는 보통 '어려운 행동을 한다'는 것이 대부분. 어려운 행동이란, HP가 일정 이하로 줄어들면 퇴각하는 보스급의 적을 격추한다거나, 빨리 클리어 하는 것 등이 있다. 그리고 선택지에서 결과적으로 더 난이도가 올라가는 선택을 했을 때에도 올라가며, 원작에 있던 그대로의 선택지에서 원작대로 선택해도 오르는 경우가 많다. HP가 높은 보스급 유닛을 격추해 숙련도를 올리려면 무기의 개조가 필수적이다.

숨겨진 유닛과 파일럿

α에는 이전의 시리즈와 같이 특정한 조건을 만족시키지 못하면 얻을 수 없는 기체나 파일럿들이 존재한다. 이번에는 숙련도 시스템이 채용되어 여러 가지 선택기뿐만 아니라 숙련도의 높낮이에 따라 얻을 수 있는지의 여부가 결정되는 경우도 많다. 숙련도가 정확히 얼마나 필요한 것인가는 기체마다 다르다. 사실 숨겨져 있다기 보다는 다른 루트로 갔을 때는 얻을 수 없다고 표현하는 것이 맞지 않을까….

■야간미채색(夜間迷彩色) 빌바인!

1. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후, '고라온' 루트를 선택.
2. 43화 「정지한 어둠 안에서」에서 쇼우로 반(バーン)을 격파.
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
4. 53화 「크로스 파이트」클리어 후 숙련도 45 이상이면 입수.

■ZII

1. 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 '화를 출격시키지 않는다'를 선택.
2. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 '린호스Jr.' 루트를 선택.
3. 42화 「액시즈에서의 사자」시작 전 숙련도가 30 이상이면 입수(카미유가 탑승해서 출격).

■G-3건담

1. 리얼계는 2화에서 '브리핑룸에 가다(ブリーフィングルームへ)' 선택. 슈퍼계는 4화에서 '의사표시를 받아들인다(申し出を受け入れる)' 선택
2. 9화 클리어 후의 분기에서 '자브로로 향한다(ジャブローへ行く)'를 선택.
3. 10화 에서 숙련도가 60이면 아무로가 RX-78 대신 G-3에 탑승해 출격.

■건담 시작2호기

1. 9화 클리어 후의 남 '아탈리아 섬(南アタリア島)' 루트 선택.
2. 11화 「건담 강탈」에서 가토의 HP를 50%이하로 만든다.
3. 12화 "야망의 남자(野望の男)" 에서 가토를 격파.
4. 20화 클리어 후 분기에서 '리가 밀리티아' 루트를 선택.
5. 24화 '솔로몬의 악몽(ソロモンの悪夢)'에서 가토를 격파.
6. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 분기에서 '라 카이람' 루트를 선택.
7. 솔로몬 공략전(ソロモン攻略戦) 에서 강행돌파 작전을 선택한 후(マクロス強行突破作戦を採用する) 마크로스를 솔로몬에 도달시켜 클리어.

■드벤울프 or 사이전용 자크

1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 43화 「플과 액시즈와」에서 숙련도 40 이상이면 사이전용 자크를, 40 미만이면 드벤울프를 쥬도가 타고 등장.

■강화형 마징가Z

1. 50화 「배리어블 포메이션」 종료 후, '고라온' 루트를 선택
2. 52화 「마신황제」 종료 후에 '마징가Z'를 선택.

■건담F90V

1. 20화 클리어 후의 분기에서 '리가 밀리티아' 루트를 선택.
2. 25화 「크로스본 뱅가드」 에서 시북과 드렐이 전투를 한다.
3. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
4. 43화 「우주에 핀 요화」 에서 '시북들을 선행시키지 않는다
(シーブック達を先行させない)' 를 선택.
5. 세실리를 설득하지 않은 채로 클리어하면(격추해도 관계없음), 숙련도가 30 이상에서 입수.

■뉴건담 HWS 장착형

1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 42화 「액시즈에서의 사자」시작 전 첸과의 약속을 기억하고 있다(チェーンとの約束をおぼえ

ている). 선택
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후에 '라 카이람' 선택.
4. 53화 「솔로몬 공략전」클리어시 숙련도가 45 이상이면 입수.

■사자비
1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 44화 「리나의 피」에서 크와트로가 타고 등장.

■발키리 VF-1J
1. 30화 종료시의 선택에서 '에바 세 대를 이용해서 막는다' 를 선택.

■비기나기나
1. 41화 「바이 바이 마르스」 종료 뒤의 선택에서 '그란가란' 루트를 선택.
2. 43화 「우주에 핀 요화」에서 시북으로 세실리를 설득.

■풀아머ZZ
1. 57화 「천사의 고리 위에서」 클리어 후 '액시즈' 루트를 선택.
2. 60화 「전사 다시」 시작 전 숙련도가 42 이상이면 입수.

■사이바스터의 디스커터난무의 태도
1. 50화 「배리어블 포메이션」 클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
2. 54화「이방인들의 귀환」을 클리어 후 숙련도가 52 이상이면 55화 시작 전 마사키와 쇼우의 필살기 특훈이 있다. 아카식버스터의 EN소모가 80으로 늘어나며 범위가 1~3으로 늘어난다. 그리고 코스모노바의 탄수가 2가 되며 난무의 태도는 기력 130이상 사용가능, 공격력 3700의 무기.

■건버스터의 버스터홈런, 토마호크 부메랑
1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
2. 55화 「아버지의 품에서 울어라!」의 시작 전 버스터 홈런과 토마호크 부메랑을 습득.

■토드(トッド=ギネス)
1. 20화 클리어 후 '에바 수송함대와 합류' 를 선택.
2. 21화 「성전사들(聖戦士たち)」 에서 쇼우로 전투.
3. 22화 「에레의 영력(エレの霊力)」 에서 쇼우로 전투.
4. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
5. 43화 「정지한 어둠 속에서(静止した闇の中で)」 에서 쇼우로 설득.
6. 50화 「배리어블 포메이션(ヴァリアブルフォーメーション)」에서 쇼우로 설득.
7. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그란가란' 루트 선택.
8. 54화 「이방인들의 귀환(異邦人達の帰還)」 에서 설득.
9. 54화 클리어 후 아군이 된다(숙련도 35 이상이면 라이넥과 단바인, 35 이하이면 비아레스 입수).

■토우지
1. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
2. 45화 「신인가 악마인가…」에서 '바르디엘과 싸우다(バルディエルと戦う)' 를 선택.
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
4. 51화 「아슈라남작, 산개하다」의 시작 전에 아군이 된다(EVA삼호기 탑승).

■바니(バーナード=ワイズマン)
1. 26화 「바다로부터의 말레비트」또는 「붉은 에반겔리온」에서 크리스와 바니가 전투.
2. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
3. 44화 「리나의 피」에서 크리스로 설득.
4. 57화 「천사의 고리 위에서」 클리어 후 '액시즈' 루트를 선택.
5. 60화 「전사 다시」 클리어 후 아군이 됨(자크改 탑승).

■가라리아(ガラリア=ニャムヒー)
1. 20화 클리어 후 '에바 수송함대와 합류' 또는 '극동지부에 남는다' 를 선택.
2. 25화 「동경상공」또는「사킨, 악마의 싸움」에서 쇼우로 설득.
3. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
4. 44화 「붉은 머리의 여자」에서 아군이 된다(바스톨 탑승).

■하만(ハマーン=カーン)
1. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 42화 「액시즈로부터의 사자」에서 '하만의 요구를 받아들인다' 를 선택.
3. 44화 「리나의 피(リィナの血)」에서 크와트로로 설득.
4. 57화 「천사의 고리 위에서(天使の輪の上で)」클리어 후 '액시즈' 루트 선택.
5. 60화 「전사 다시」에서 크와트로로 설득.
6. 그 후 카미유, 쥬도와 하만이 전투.
7. 마지막으로 하만을 쥬도로 격추.
8. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 된다.

■가토(アナベル=ガトー)
1. 53화 이전의 건담 시작2호기 입수조건을 만족한다.
2. 55화 「앞질러가는 폭풍우」에서 코우로 가토를 설득.
3. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 케리와 함께 등장, 아군이 된다.

■플투(プルツ)
1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 52화 「바이브레이션」에서 플츠를 플로 설득한 후 쥬도로 설득하면 퇴각.
3. 56화 「지온의 환상」에서 쥬도로 설득한 후 격추하면 클리어 후 자동으로 아군이 된다.

■포우 무라사메(フォウ=ムラサメ)
1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 51화 「다카르의 날」에서 격추.

■미리아639
1. 40화 「빅 이스케이프(ビックエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임.
2. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 공격, HP를 50%이하로 줄여서 퇴각시키면 62화 「사랑, 기억하고 있습니까」의 후반부 맵에서 거대화한 맥스와 함께 아군이 된다.

■미리아(ミリア=ファリーナ=ジーナス)
1. 40화 「빅 이스케이프(ビックエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임.
2. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 격추.

■데스트로이드 몬스터, VF-1J 아머드 발키리
1. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」시작시 '발키리 부대를 선행시킨다' 를 선택.
2. 미리아가 아군이 되는 조건을 모두 만족(거인, 마이크론은 관계 없음).
3. 61화 클리어 후 숙련도 40이상이면 입수

■레비(レビ=トーラー)
1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 잉그램의 R-GUN을 격추, 레비와 류세이가 전투.
2. 37화 「목성으로부터의 도망자(木星からの逃亡者)」혹은 「제국의 여왕(帝国の女王)」 에서 류세이와 레비가 2회 전투(2명 모두 살아남아야 함).
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
4. 54화 「여자들의 전장」에서 류세이와 레비가 전투.
5. 57화 「천사의 고리 위에서」클리어 후 '액시즈' 루트 선택.
6. 59화 「크로스 타겟」에서 류세이로 레비를 설득.
7. 61화 「운명의 화살」시작 전에 숙련도 55 이상이면 클리어 후 아군이 됨(R-GUN파워드 탑승).

■하이넬(ハイネル)
1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트를 선택.
2. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 켄이치와 하이넬이 전투.
3. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 '하이넬을 보내준다' 를 선택.
4. 55화 「아버지의 품에서 울어라!」에서 켄이치가 하이넬과 인접해서 공격.
5. 65화 「기어 오브 데스티니」에서 하이넬의 스컬루크 격추 후 수호신 고돌을 타고 등장했을 때 켄이치로 설득.
6. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 됨.

■리무르(リムル=ルフト)
1. 27화 「머신 전개」에서 쇼우, 마벨, 니, 킨 중 1인 이상이 비숏과 전투.
2. 50화 「배리어블 포메이션」에서 니로 설득.

■비렛타(ヴィレッタ=バディム)
1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 잉그램의 R-GUN을 격추.

2. 61화 「운명의 화살」시작 전에 숙련도 40 이상이면 61화부터 사용 가능(R-GUN파워드 탑승).
※ 만약 레비를 얻는 조건을 만족한다면 레비가 우선적으로 아군이 됨

■미리알드(ミリアルド=ピースクラフト)

1. 13화 「날개를 가진 건담」또는 「소녀가 본 유성」에서 '젝스를 긍정한다'를 선택.
2. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그랑가란' 루트 선택.
3. 51화 「유리의 왕국」에서 히이로와 미리알드가 전투.
4. 57화 「천사의 고리 위에서」클리어 후 '엔젤하이로' 루트 선택.
5. 58화 「승자와 패자에게 축복을」에서 미리알드를 히이로로 쓰러트림.
6. 66화 클리어 후 아군이 된다(톨기스Ⅲ 탑승).

■퀘스 파라야(クェス=パラヤ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 52화 「바이브레이션」에서 크와트로로 설득.

■일름(イルムガルト=カザハラ)

1. 29화 「검은 초투사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 이름과 전투. +1
2. 29화 「검은 초투사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 부주인공과 전투 후 이름과 전투. +1
3. 46화 「제 3의 힘」 또는 「용과 호랑이」에서 이름이 살아있는 채로 클리어. +4
4. 52화 「마신황제」에서 '어쨌거나 공격…'을 선택. +1
5. 57화 「천사의 고리 위에서」에서 '작전을 받아들이지 않는다'를 선택. +2
6. +6 이상이면 66화 클리어 후 아군이 됨(휴케바인EX 또는 그룬거스트改).

■마리(マリ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」 클리어 후 '고라온' 루트를 선택.
2. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 숙련도 38 이상이면 아군이 됨.
※ 다른 루트일 경우 55화 클리어 시점에서 숙련도 48 이상이면 아군이 됨.

■잉그램(イングラム=プリスケン)

1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 주인공과 잉그램이 전투.
2. 67화 「이 별의 내일을 위해」 또는 「강철의 혼」에서 류세이로 설득.

시나리오 분기표

슈퍼계
- 1-S 강철의 콕핏트 鋼鉄のコクピット
- 2-S 마징가Z 절대절명 マジンガーZ 絶体絶命
- 3-S 겟타팀 출격하라! ゲッターチーム出撃せよ!
- 4-S 지온 재림 ジオン再臨
- 5-S 시크릿 넘버즈 シークレット・ナンバーズ
- 6-S 아가마 격추명령 アーガマ撃墜命令

리얼계
- 1-R 배니싱 트루퍼 バニシング・トルーパー
- 2-R 검은 건담 黒い・ガンダム
- 3-R 화이트베이스 구출 ホワイトベース救出
- 4-R 사신이라고 불리우는 G 死神と呼ばれるガンダム
- 5-R 지온의 망령 ジオンの亡霊
- 6-R 대결, 극동기지 対決、極東基地

- 7 렛츠 컴비인 レーツ・コンバイン
- 8 그 이름은 자이언트로보 その名はジャイアント・ロボ

슈퍼계
- 9-S 바람을 부르는 자 風を呼ぶ者

리얼계
- 9-R 미지의 재앙 未知なる災い

남아탈리아섬
- 10-A 눈떠라, 용자 目覚めよ、勇者
- 11-A 건담 강탈 ガンダム強奪
- 12-A 야망의 남자 野望の男
- 13-A 소녀가 본 유성 少女が見た流星

자브로
- 10-B 아무로 다시 アムロ再び
- 11-B 하얀 모빌슈츠 白いモビルスーツ
- 12-B 싸움은 누구를 위해 戦いは誰のために
- 13-B 날개를 가진 건담 翼を持ったガンダム

- 14 아버지와의 약속 父との約束
- 15 사도, 습격 使徒、襲来
- 16 포효, 에바초호기 咆哮、エヴァ初号機
- 17 GR 대 GR2 GR 対 GR2

슈퍼계
- 18-S 붉은 번개, 하늘을 나는 마징가 紅い稲妻 空飛ぶマジンガー
- 19-S 격돌! 겟타로보 VS 겟타로보G 激突!ゲッターロボ VS ゲッターロボG

리얼계
- 18-R 제타의 고동 ゼータの鼓動
- 18-R 제 2차 지상 작전 第二次地上作戦

- 20 결전, 제2신동경시 決戦、第2新東京市

리가 · 밀리티아
- 21-A 홍콩시티 ホンコン・シティ
- 22-A 건담, 별의 바다에 ガンダム、星の海へ
- 23-A 시동, 더블제타 始動、ダブルゼータ
- 24-A 솔로몬의 악몽 ソロモンの悪夢
- 25-A 크로스본 · 뱅가드 クロスボーン・バンガード
- 26-A 바다에서의 말레비트 海からのマレビト

극동지부
- 21-B 짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사 獣を超え、人を超え、いで上神の戦士
- 22-B 싸움의 바다에 戦いの海へ
- 23-B 마징가 VS 암흑대장군 マジンガー VS 暗黒大将軍
- 24-B 볼테스 기사회생 ボルテス起死回生
- 25-B 사킨, 악마의 싸움 シャキン、悪魔の戦い

에바수송
- 21-A 성전사들 聖戦士たち
- 22-C 에레의 영력 エレの霊力
- 23-C '나'국의 여왕 ナの国の女王
- 24-C 오라로드 オーラロード
- 25-C 동경상공 東京上空
- 26-B 붉은 에반겔리온 紅いエヴァンゲリオン

- 27 머신 전개 マシン展開
- 28 EOT의 섬 EOTの島

슈퍼계
- 29-S 마음에 그리는, 보이지 않는 칼날 心に念じる、見えない刃

리얼계
- 29-R 검은 초투사 黒い超闘士

● 슈퍼로봇대전 알파

에바 2대에 의한 작전 / 힘으로 물리친다!

- 30-A 순간, 마음, 합쳐서 瞬間、心、かさねて
- 30-B 정령빙의 精霊憑依

에바로 막아낸다 / 튕겨낸다

- 30-A 순간, 마음, 합쳐서 瞬間、心、かさねて
- 30-B 정령빙의 精霊憑依
- 32-A 스페이스 · 폴드 スペース・フォールド
- 32-B 카운트 · 다운 カウント・ダウン
- 33-A 암드 어택 アームド・アタック
- 32-B 트랜스포메이션 トランス・フォーメーション
- 34-A 천적과의 조우 天敵との遭遇
- 34-B 숨겨진 살의 隠された殺意
- 35-A 잉그램의 진의 イングラムの真意
- 35-B 사탄 파이트 サタン・ファイト
- 36-A 미스 마크로스 ミス・マクロス
- 36-B 린 민메이 リン・ミンメイ
- 37-A 목성에서의 도망자 木星からの逃亡者
- 37-B 쥬피트리안 ジュピトリアン
- 38-A 인류를 이끄는 자 人類を導く者
- 38-B 제국의 여왕 帝国の女王
- 39-A 퍼스트 컨택트 ファーストーコンタクト
- 39-B 종말에의 전주곡 終末への前奏曲

- 40 빅 에스케이프 ビッグ・エスケープ
- 41 바이바이 마르스 バイバイ・マルス

그랑가란 / 란호스Jr. / 고라온

- 42-A 쥬피터 · 고스트 ジュピター・ゴースト
- 42-B 액시즈에서의 사자 アクシズからの使者
- 42-C 아버지, 지구는 가깝습니다 父よ地球は近い
- 43-A 우주에 피는 요화 宇宙に咲く妖花
- 43-B 풀과 액시즈와 プルとアクシズと
- 43- 정지한 어둠의 안에서 静止した闇の中で
- 44-A 제로라고 불리우는 건담 ゼロと呼ばれるガンダム
- 44-B 리나의 피 リイナの血
- 43-C 붉은 머리의 여자 赤い髪の女
- 45-A 강습, 저지한계점 強襲、阻止限界点
- 45-B 칠흑의 천사가 와서 漆黒の天使来たりて
- 45-C 신인가, 악마인가… か、悪魔か…

슈퍼계 / 리얼계

- 46-S 용과 호 龍と虎
- 46-R 제3의 힘 第三の力

- 47 남자의 싸움 男の戦い
- 48 누구를 위해 종은 울리나 誰がために鐘は鳴る
- 49 진로에 광명, 퇴로에 절망 進路に光明、退路に絶望
- 50 베리어블 · 포메이션 ヴァリアブル・フォーメーション

라 · 카이람 / 그랑가란 / 고라온

- 51-A 유리의 왕국 ガラスの王国
- 51-B 다카르의 날 ダカールの日
- 51-C 아수라남작, 산개하다 あしゅら男爵、散る
- 52-A 왕국붕괴 王国崩壊
- 52-B 바이브레이션 バイブレーション
- 52-C 마신황제 魔神皇帝
- 53-A 크로스 · 파이트 クロスーファイト
- 53-B 솔로몬 공략전 ソロモン攻略戦
- 53-C 지구를 건 한판승부 地球を賭けた一騎討ち
- 54-A 이방인들의 귀환 異邦人たちの帰還
- 54-B 여자들의 전장 女たちの戦場
- 54-C 추억을 미래로 思い出を未来へ
- 55-A 여왕 리리나 女王リリーナ
- 55-B 휘몰아치는 폭풍 駆け抜ける嵐
- 55-C 아버지의 가슴 안에서 울어라! 父の胸の中で泣け!

- 56 지온의 환상 ジオンの幻象
- 57 천사의 고리 위에서 天使の輪の上で

액시즈로 향하다 / 엔젤하이로를 쫓다

- 58-A 신의 나라로의 유혹 神の国への誘惑
- 58-B 승자와 패자에게 축복을 勝者と敗者に祝福を
- 59-A 크로스 · 타겟 クロス・ターゲット
- 59-B 적어도, 인간답게 せめて、人間らしく
- 60-A 전사, 다시… 戦士、再び…
- 60-B 최후의 사자 最後のシ者

- 61 운명의 화살 運命の矢
- 62 사랑, 기억하고 있습니까 愛・おぼえていますか
- 63 끝의 시작 終わりの始まり
- 64 에어 Air
- 65 기어 오브 데스티니 ギア・オブ・デスティニー

숙련도 높음 / 숙련도 낮음

- 66-A 절망의 연회는 지금부터 시작된다 絶望の宴は今から始まる
- 66-B 인류에게 도망갈 장소는 없다 人類に逃げ場なし
- 67-A 이 별의 내일을 위해 この星の明日のために
- 67-B 강철의 혼 鋼の魂

시나리오 공략

1-S 제 1화 강철의 콕핏

동성학원의 진급시험을 앞둔 코우지. 그러나 그는 정작 오늘 있을 새로운 슈퍼로봇과 마징가Z의 모의전투를 기대하고 있어서 진급시험 따위는 안중에도 없었다. 친구인 주인공, 부주인공과 헤어지고 기쁜 마음으로 광자력 연구소에 가기 전 파일더를 가지러 자신의 집으로 가려고 하는 코우지. 그러나 근처에 기계수가 나타나서 광자력 연구소에 갈 틈도 없이 파일더로 출격하게 된다. 그리고 안전한 곳으로 피하려고 했던 주인공은 비행기 추락에 휘말려서 부주인공과 헤어지게 된다.

선택문 · 로봇에 탄다 · 연인을 찾는다

이 선택에 따라 아군 초기 배치 유닛이 틀리다. '로봇에 탄다'를 선택시 주인공의 그룬거스트 이식이 먼저 나오고, 코우지의 파일더가 2턴 째에 등장한다. 반대로 '연인을 찾는다' 선택시 코우지의 파일더가 먼저 나오고, 주인공의 그룬거스트 이식이 2턴 째에 등장하게 된다.

공략 슈퍼계답게 적들도 강력한 화력을 가진 기계수와 그루이 적의 전부다. 파일더도 격추당할 확률은 거의 없고, 그룬거스트 이식의 화력도 상당하니 손쉽게 클리어할 수 있는 시나리오이다. 첫 스테이지답게 전법도 필요없으며 그냥 무턱대고 적을 향해 돌격만 하는 것이 좋다.

▲그룬거스트 이식의 웅장한 자태

▲이것은 북두백렬권?

▲조잔한 공격을 하는 파일더

숙련도 1화의 숙련도는 매우 간단하다. 주인공이 그룬거스트 이식으로 첫 출격시 '조작방법을 확인한다'와 '조작방법을 확인하지 않는다' 중에서 '확인하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 1 올라간다.

굉장한 위력을 가지고 있는 신형 슈퍼로봇, 그룬거스트 이식 덕분에 간신히 위기를 모면하는 주인공과 코우지. 그러나 아까의 사고로 인하여 부주인공은 행방불명, 게다가 그들이 다니던 동성학원은 박살이 났다. 비통해하는 코우지와 주인공지만, 그 동안 광자력 연구소도 습격을 받았을지도 모르는 터라, 일단은 광자력 연구소로 향하기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

등장유닛

●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 파일더(코우지)

●적 유닛: 다브라스M2, 가라다K7, 그루(아슈라)

●아군 증원: 선택에서 '로봇에 탄다'를 선택시 2턴 째 A지점에서 파일더(코우지)의 등장. 선택에서 '연인을 찾는다'를 선택시 3턴 째 B지점에서 그룬거스트(주인공)의 등장.

■입수 아이템

부스터	아슈라남작의 그루를 격추
자금 15000	클리어시 숙련도가 0일때

■신유닛

파일럿	유닛
주인공	그룬거스트 이식
코우지	파일더

유닛활용Tips

그룬거스트 이식

주인공이 중반까지 타고 나오는 기체로서 이동 후 공격할 수 있는 부스트 너클이 쓸만하다. 단 멕시블래스터는 EN만 소비하고 파워는 별 볼 일 없으므로 나중에 얻는 계도순옥검을 얻기전까지는 부스트너클로 싸우고 다니자. 또, 변형후에 사용할 수 있는 스파이럴어택도 괜찮은 편. 단, 주인공의 후기 기체로 개조 전승이 되지 않기 때문에 개조는 적당히 하자(부스트 너클의 공격력을 약간 올려준 이후는 강화파츠로 때우자).

2-S 「마징가 절대절명」으로

1-R 제 1화 배니싱 트루퍼

무엇인가를 수송하는 중인 주인공과 부주인공. 주인공은 PT의 테스트 파일럿이 되기 위해 마오 인더스트리에 들어왔지만 겨우 1년만에 정규 파일럿이 된 것에 대해 이상하게 생각한다. 이번 수송중인 화물은 전에 폭주로 큰 사고를 냈던 퍼스널 트루퍼의 후속기라는 소문이 있는데, 그것을 확인하기 위해 주인공은 격납고에 간다. 그러나 갑작스런 폭발이 일어나고 주인공은 부주인공와의 통신을 위해 배니싱 트루퍼인 휴케바인MK-Ⅱ에 탑승한다. 그러나 다시 폭발이 일어나고 부주인공와의 통신은 끊어져 버린다.

선택문 "이번 일이 끝나면 어디론가 놀러 가는 것이 좋겠어" 에 대한 대답

· 그것도 좋다고 생각해 · 다른 할 일이 있어

어느 것이든 게임에 큰 영향은 없으므로 자유롭게 선택하자.

공략 특별히 어려운 것은 없으므로 서장을 플레이하고도 아직 잘 모르겠다면 여기에서 확실히 익혀두자. 휴케바인이 매우 강력하기 때문에 주인공 혼자서도 적을 모두 격추할 수 있을 정도이지만, 너무 쉽게 생각하다가 아진에게 격추되는 경우도 있으므로 주의하자. 아진은 크와트로만을 노린다.

▲아가마의 등장

▲끈질기게 싸움을 자크랑 슈터

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

등장유닛

●아군 출격: 휴케바인 MK-Ⅱ(주인공)

●적 유닛: 가프란(아진), 마라사이×4

●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 아가마(헨켄), 메타스(레코아), 릭디어스×3(크와트로, 아폴리, 로베르트)

■입수 아이템

마그네트 코팅	아진의 가프란을 격추
자금 15000	숙련도가 0이면 클리어 후 입수

■신유닛

파일럿	유닛
주인공	휴케바인MK-Ⅱ
헨켄	아가마
크와트로	릭디어스
아폴리	릭디어스
로베르토	릭디어스
레코아	메타스

아가마의 도움으로 위기를 벗어난(것 같지는 않지만…) 주인공. 주인공과 휴케바인에 대해 여러 가지를 묻는 그들은 에우고라고 하는 집단이다. 그리고 주인공을 습격한 부대는 티탄즈. 티탄즈는 지구에서 우주 거주민들을 지배하기 위해 만들어진 집단으로, 휴케바인을 빼앗아 자신들의 세력을 강화하기 위해 이런 일을 한 것이다. 갈 곳이 없어진 주인공은 얼마동안 에우고와 행동을 같이 하기로 결정한다. 그리고 주인공이 타고 있던 셔틀에는 생존자가 없다고 하는데… 그러면 부주인공은 어떻게 된 것일까.

유닛활용Tips

휴케바인 MK-Ⅱ

주인공 전용의 기체인 휴케바인MK-Ⅱ. 초반의 공격력이 가장 높은 기체로, 슈퍼계의 그룬거스트 이식과는 달리, 후속기로의 개조가 이어지기 때문에 마음놓고 개조해도 된다. 주인공은 능력치가 높으므로 집중이 있다면 특별히 운동성을 높일 필요는 없으며, 대신 HP와 EN을 약간 올리도록 하자. 또한 초반 공격력이 가장 높은 차크람 슈터를 개조해두면 끝까지 매우 유용하게 사용할 수 있다.

메타스

레코아가 타고 나오는 메타스는 수리장치를 갖고 있어서 HP가 부족한 유닛의 옆으로 이동하면 수리(修理)라는 커맨드가 나온다. 이것을 이용해 공격받은 유닛의 HP를 회복하자. 건담계의 파일럿들은 대부분 탑승할 수 있는데, 수리는 경험치를 받으므로 전투력이 약한 파일럿의 레벨을 올리는 것에도 효과적.

2-R 「검은 건담」으로

2-S 제 2화 마징가 Z 절대절명

광자력 연구소도 동성학원와 상황이 별 다를 것이 없었다. 다른 점이라면 아슈라 남작이 아니라 브로켄백작의 그루와 기계수부대가 쳐들어온 것 뿐…. 코우지가 도착하지 않은 관계로 사야카의 아프로다이A와 보스의 보스보롯을 출격시켜서, 코우지가 돌아올 때까지 두 로봇으로 버티기로 한다.

공략 처음부터 등장하는 보스보롯과 아프로다이A는 초반 기계수 러시를 막는데 상당히 유용하니 연구소 근처에서 대기시키다가 기계수가 가까이 오면 몸으로 때우며 기계수의 진로를 막도록 하자. 파일더가 연구소의 수영장에 도착하게 되면 파일더의 도킹 동영상과 함께 마징가Z로 합체한다. 조금이라도 쉬운 클리어를 바란다면 재빨리 합체시키는 것이 좋을 것이다. 단, 숙련도를 올리는 것을 바란다면 파일더를 분리하여 싸워야 한다. 어느 정도 기계수의 체력을 깎은 후 분리하여 파일더로 마무리하자(파일더만으로 싸워 이기는 것도 가능하다).

▲그래도 맞추면 상대는 매우 아파한다

▲포즈가 매우 멋져진 아프로다이A

▲강철의 성, 발진!

숙련도 맵 클리어시 코우지가 마징가Z가 아니라 파일더에 타고 있으면 숙련도 +1

민간인이 그룬거스트 이식을 움직였다는 사실 덕분에 주인공은 연방군극동지부 기지까지 출두해야 할 입장이 되어버린다. 민간인을 구할 생각은 안하고 신형 로봇을 안전하게 이송할 생각부터 하는 군인들에게 화가 난 코우지들은 주인공과 함께 극동지부에 가기로 한다.

■승리조건: 1. 광자력 연구소의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 광자력 연구소에 침입 2. 코우지의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)
●적 유닛: 다브라스M2×2, 토로스D7×2, 사키, 그루(브로켄)
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 파일더(코우지)와 그룬거스트 이식(주인공)의 등장

■입수 아이템

리페어 키트	브로켄백작의 그루를 격추시키면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
코우지	마징가Z
사야카	아프로다이A
보스	보스보롯

유닛활용Tips

마징가Z

이번 작품의 마징가Z는 마징파워 덕분에 대단이 강력하다. 따라서 생각외로 꽤 오래 쓸 수 있는 고급 유닛이다. 개조를 할 때에는 다목적 무기인 로켓펀치와 필살기급인 브레스트파이어를 개조해주는 것이 좋다. 기체 자체를 개조해줄 때에는 장갑을 중심으로 다른 것들도 조금씩 업그레이드 시켜주는 것이 좋다
(운동성도 약간 개조해주어야 한다).

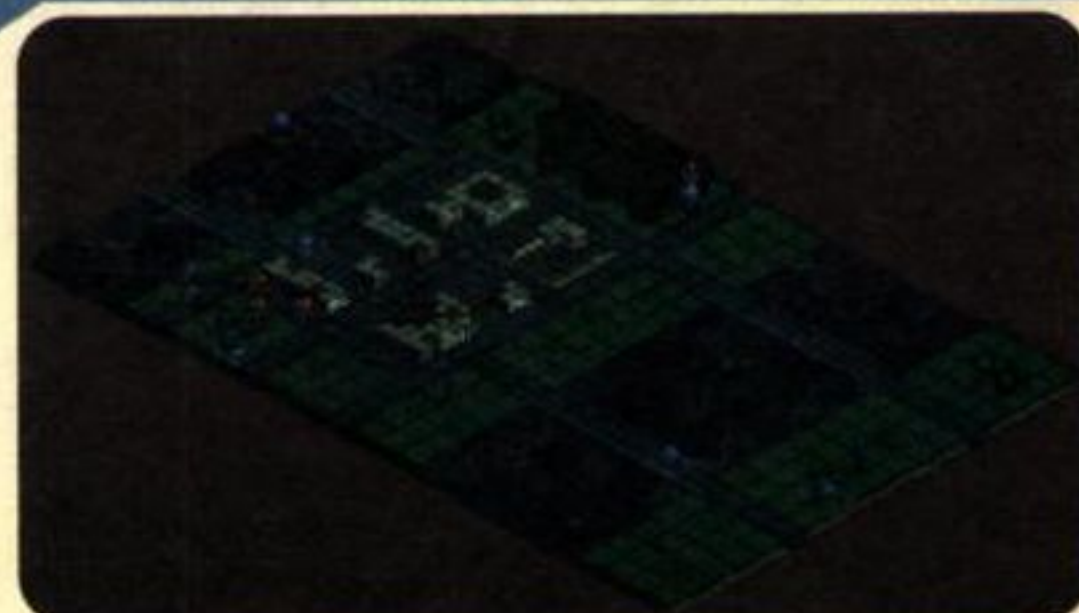
3-S 「겟타팀 출격하라!」로

2-R 리얼계 제 2화 검은 건담

Z건담 원작의 1화에 해당하는 내용이다. 아가마는 티탄즈가 그곳을 군사기지로 개조하고 있다는 정보를 확인하기 위해서 사이드 7의 그린노아2로 간다. 크와트로는 자신이 그곳을 정찰하겠다고 하고 주인공은 자신도 따라가겠다고 한다. 한편 그린노아2에서는 카미유라는 소년이 티탄즈인 제리드를 때렸다는 이유로 붙잡혀 버리는데…. 건담을 발견한 크와트로와 주인공은 한 대의 건담을 탈취하기로 한다.

공략 역시 그다지 어려울 것은 없다. 3턴이 되기 전에 건담MK-Ⅱ의 옆으로 이동하면 더 일찍 카미유가 등장하는데, 카미유의 초기 위치는 카크리콘의 옆이기 때문에 가속을 사용해 1턴 째에 카미유가 나오면 마라사이들까지 카미유를 공격해온다. 하지만 건물 위에 있으면 거의 맞지 않으니 신경쓸 것은 없다(가끔은 맞으니 주의). 제리드와 카크리콘은 카미유에게 맡기고 주인공과 크와트로는 마라사이들을 공격하자.

▲3턴 째의 경우 때늦은 대응을…

▲건담 VS 건담. 건담파이트?

등장유닛
●아군 출격: 릭디아스(크와트로), 휴케바인MK-Ⅱ(주인공)
●적 유닛: 건담MK-Ⅱ×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×3
●아군 증원: 3턴 째 카미유(건담MK-Ⅱ)

■입수 아이템

리페어 키트	제리드, 카크리콘을 격추하면 각각 1개씩 입수

■신유닛

파일럿	유닛
카미유	건담MK-Ⅱ

숙련도 2화도 1화와 마찬가지로 매우 간단하다. 3턴 째에 카미유가 등장하지만 그 전에 건담MK-Ⅱ의 옆으로 이동해 카미유를 더 일찍 나오게 하면 숙련도가 1 올라간다.

그린노아2에서는 바스크, 자미이칸이 시마와 통신 대화를 한다. 자세한 것은 알 수 없지만 건담에 관해 어떤 거래를 하는 것 같다. 브라이트는 바스크에게 콜로니 안에서 전투가 일어난 것에 대해 항의하지만 바스크는 듣지도 않고, 브라이트에게 민간인들을 모두 다른 곳으로 보내라고 명령한다. 한편 카미유는 건담을 탈취해서 갈 곳이 없어지는데, 주인공과 마찬가지로 작전이 끝날 때까지 앞으로의 일에 대해 생각하기로 한다.

클리어 후에 주인공은 어디에 갈 것인지 선택해야 한다.

- 휴케바인MK-Ⅱ가 있는 곳으로 가다
- 브리핑 룸에 가다

나중에 G-3건담을 얻으려면 브리핑 룸에 가야 한다. 하지만 GP-02를 얻기 위해서는 G-3건담을 포기해야 하므로 마음에 드는 것을 선택하자. 휴케바인이 있는 곳에 가면 휴케바인과 EOT 등의 로봇대전α의 오리지널 설정에 대해 조금 더 자세히 알 수 있고, 브리핑 룸에 가면 주인공과 카미유가 만나게 된다. 선택에 따라 3화 시작 전의 인터미션이 약간 달라지는데, 선택하지 않았던 것의 결과를 볼 수 있는 것뿐이다.

3-R「화이트 베이스 구출」로

3-S 제 3화 겟타팀 출격하라!

극동지부로 향하던 주인공과 코우지들. 주인공은 극동지부가 아닌 사오토메 연구소 쪽에서 무엇인가 이상한 것을 느끼고 진로를 바꾸어 사오토메 연구소 쪽으로 향한다. 사오토메 연구소에서는 사오토메 박사가 겟타팀을 전원소집. 박사는 그들에게 정체를 알 수 없는 미지의 적(이성인)에 대항하여 싸워달라는 부탁을 한다. 현재 겟타G는 약간의 실험 때문에 사용할 수 없는 상황이라 어쩔수 없이 구형의 겟타로보만으로 싸워야한다. 그리고 다시 타게된 겟타로보의 합체변형 테스트를 하기 위해 출격하려는 찰나, 적이 사오토메연구소에 접근한다.

공략 처음부터 나와있는 적인 바드는 아무리 합체되지 않은 상태인 겟트머신이라 할지라도 한방에 물리칠 수 있다. 문제는 2번째에 나오는 바드, 자이, 즈인데 숙련도를 위해서라도 자이는 겟타2로, 즈는 겟타3으로, 바드는 겟타1로 물리치는 것이 좋다. 이 세 적들을 물리치면 적의 증원과 함께 주인공들의 아군 증원이 있다. 적들이 신 사오토메 연구소로 침입하는 것과 다이의 대포공격을 조심하며 하나씩 각개격파하자.

▲심술맞게 생긴 무사시와 이태리 빵집 주인 사오토메 아저씨

▲브레스트 파이어의 쾌감은 듀얼쇼크의 진동으로서 느낄 수 있다

주인공과 코우지는 신 사오토메 연구소의 일행들에게 지금까지 일어난 일을 말하며 지금은 현재 연방군극동지부기지까지 가고 있다고 한다. 그 말을 들은 하야토는 자신도 극동지부에서 행하고 있는 슈퍼로봇 개발계획 SRX계획에 흥미가 있다며 함께 극동지부로 가겠다고 한다. 사오토메 박사는 그것을 허락하며 새로운 겟타의 설계도를 극동지부의 오카(岡)장관에게 넘겨달라고 하는데…

A B C D E

■승리조건: 1. 신 사오토메 연구소의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 신 사오토메 연구소에 침입 2. 료마, 하야토, 무사시 셋중 한명이라도 격추당함

등장유닛
- ●아군 출격: 이글호(료마), 자가호(하야토), 베어호(무사시)
- ●적 유닛: 바드×3
- ●아군증원: 적 증원2 와 동시에 그룬거스트(주인공), 마징가Z(코우지), 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)가 E지점에서 등장
- ●적 증원: 바드 세 마리를 물리치면 A지점에서 바드, B지점에서 자이, C지점에서 즈가 각기 등장
- ●적 증원2: 바드, 자이, 즈의 3마리를 물리치면 D지점에서 다이, 가라다K7 × 2, 젠II, 다브라스M2가 등장

■입수 아이템

프로펠런트 탱크	다이를 격추시키면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
하야토	자가호

숙련도 처음부터 있는 적인 바드 3마리를 물리치고 나면 나오는 적인 바드, 자이, 즈를 각기 겟타1, 겟타2, 겟타3으로 물리치면 숙련도 +1

4-S「지온 재림」으로

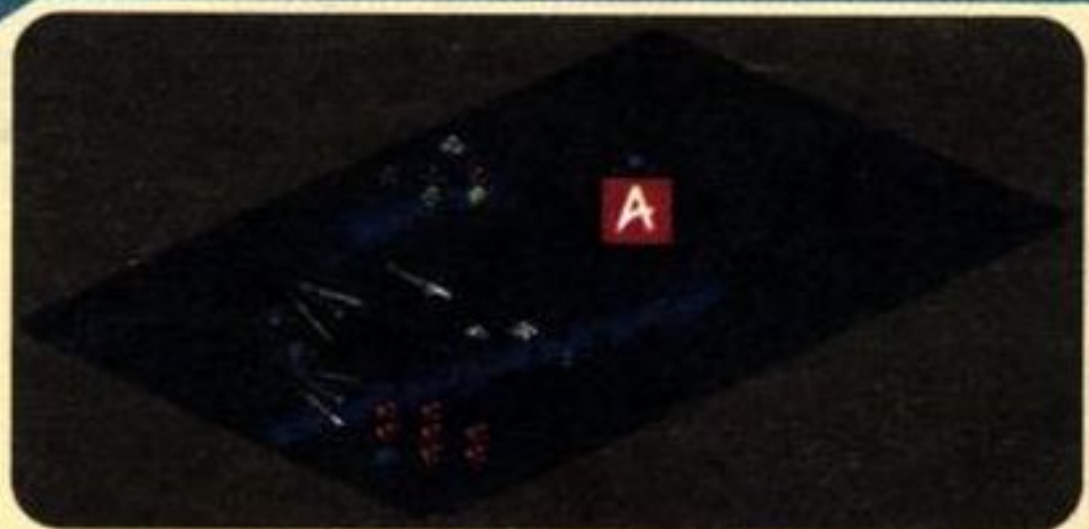
3-R 제 3화 화이트 베이스 구출

블렉스와 헨켄, 크와트로가 카미유와 주인공에 대해 이야기하고 있을 때에 연방군의 화이트베이스에서 SOS 신호가 들어온다. 식별 불가능의 적에게 당하고 있다고 하는데 식별할 수 없다는 것이 마음에 걸리는 크와트로는 도와주자고 한다. 민간인인 카미유도 화이트 베이스의 브라이트를 내버려둘 수 없다며 출격한다고 하고…. 주인공은 뭔가 나쁜 예감이 든다고 한다.

공략 이번 화도 Z건담에 있던 시나리오. 하지만 죽었어야 할 스렛거가 나오고 브라이트가 화이트 베이스를 타고 나오는 등, 원작과는 약간 다른 전개로 이어진다. 적들은 화이트 베이스를 노리고 접근해 오고, 시롯코는 공격해오지 않는다. 따라서 아군이 접근해도 공격받지 않으니 안심하고 선제공격을 노리자. 화이트 베이스가 공격당해도 HP가 높기 때문에 격추될 염려는 없다. 3턴 째의 적의 증원군은 아가마를 노리는데, 마찬가지로 신경쓸 것 없으니 격추수나 올리도록 하자. 시롯코는 6턴 째가 되거나 약 1000의 데미지를 받으면 퇴각한다.

▲죽었어야 할 스렛거도 나온다

▲아가마라는 이름을 듣고 놀라는 브라이트

A

등장유닛
- ●아군 출격: 화이트 베이스(브라이트), 코어 부스터(스렛거), 아가마(헨켄) 외 5기(시작 전의 선택에 따라 6기)
- ●적 유닛: 조로앗트× 8(시작 전의 선택에 따라 5), 멧사라(시로코)
- ●적 증원: 3턴 째 A지점, 조로앗트× 2~3(시작 전의 선택에 따라)
- ●아군 증원: (시작 전의 선택에 따라) 적 증원시 주인공 출격

■입수 아이템

아포지모터	클리어시 입수

■신유닛

파일럿	유닛
스렛거	코어 부스터
브라이트	-

숙련도 시작 전의 선택문
- 자신도 출격한다(自分も出撃する)
- 출격하지 않고 상황을 지켜본다(出撃せず様子を見る)

여기에서 위의 것을 선택하면 주인공이 첫 턴부터 출격할 수 있고, 아래 것을 선택하면 적의 증원군이 등장했을 때 주인공이 출격한다. 아래 것을 선택하면 숙련도 +1

브라이트는 구해준 것에 대해 고마워하고, 블렉스는 브라이트에게 왜 화이스 베이스에 민간인을 태우고 있는지 묻는다. 브라이트는 콜로니의 군사기지화를 위해 민간인들을 쫓아낸 것이라고 하며 건담을 탈취한 카미유를 보고 놀란다. 블렉스는 브라이트에게 아가마의 지휘를 부탁하고 브라이트도 그것을 받아들인다.

4-R 「사신이라고 불리우는 G」로

4-5 제 4화 지온재림

극동지부에 도착하면 마음씨 좋게 생긴 오카 장관이 주인공들을 맞이한다. 가지마자 일반 시민을 구한 주인공이 어째서 군에 소환되어야 하냐고 다짜고짜 따지는 코우지. 거기에 오카장관은 벌을 줄 생각은 아니지만 그룬거스트 이식의 비밀은 지켜야만 하기 때문에, 두개를 동시에 해결하는 방법인 '주인공의 그룬거스트 이식 정식테스트 파일럿化'를 추천한다. 그것을 받아들이는 주인공…. 결국 이것으로 그룬거스트 이식의 무단사용 건은 해결이 된 것이다. 이야기가 끝나는 찰나, 네오지온군의 함대가 지구에 강하한다. 그들은 4부대가 지구에 강하되고 있다는데, 그중 한 부대는 극동지부와 상당히 가까운 곳에 강하할 예정이라고 한다. 주인공들은 오카장관에게 부탁을 받아 네오지온군을 막기 위한 출격을 하게 된다.

공략 검은 삼연성은 그룬거스트 이식을 상대로 제트스트림 어택을 먹인다(…라고는 해도, 합체공격을 대강 응용한 것뿐이다. 64의 합체공격 시스템을 돌려줘…). 마 크베는 3턴 째에 도망가므로 잡는 것은 거의 불가능. 속 편하게 검은 삼연성을 상대로 레벨이나 올리고 있는 것이 좋다. 2턴 째에 등장하는 적의 증원인 아슈라남작 일당은 그 다음 턴에 등장하는 2체의 겟트머신과 자가호를 합체, 겟타3로 변형시켜서 대응하는 것이 좋다.

▲엄청나게 마음씨 좋게 생긴 장관아저씨

▲압도적인 위력의 대설산 떨구기, 강력해 보이지 않는가?!

숙련도 마 크베의 잔지발을 격추시키면 숙련도 +1
검은 삼연성 중 한 명이라도 물리치면 숙련도 +1

전투가 끝난 후, 주인공일행은 닥터 헬 일당이 네오지온군이 묘하게 연관되어 있다는 느낌을 받는다. 그리고 자신들이 여기서 적을 상대하고 있을 동안 또 다른 적들이 극동지부를 공격하고 있을지도 모르니 재빨리 극동지부로 돌아가기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 보스보롯(보스), 아프로다이A(사야카), 자가호(하야토)
- ●적 유닛: 자크改×3, 릭돔II(가이아), 릭돔II(맷슈), 릭돔II(올테가), 잔지발(마 크베)
- ●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 이글호(료마), 베어호(무사시) 가 등장
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 바드×3, 그롯삼X2×3, 부드(아슈라) 가 등장

■입수 아이템

파일럿	유닛
료마	겟타로보
료마	이글호
하야토	자가호
무사시	베어호

■신유닛

프로페란트탱크	아슈라남작의 부드를 격추시키면 획득

유닛활용Tips

겟타로보
드디어 나왔다. 옥해공 만능으로 대처할 수 있는 슈퍼로봇 겟타가. 장갑이 조금 약한 대신 화력이 상당하므로 대 보스전에서도 쓸 수 있다. 특히 겟타3의 대설산 떨구기의 경우에는 비록 공중의 적에게는 사용할 수 없으나 바다나 땅에서는 사용할 경우 상상을 초월한 막강한 파워를 실감할 수 있다. 겟타G라던가 진겟타로 개조가 계속 전승되니 초반에 돈을 퍼부어서 개조해주어도 손해볼 것은 없다. 자주 쓰는 무기인 겟타1의 겟타토마호크와 겟타빔을 중심으로 개조해주고, 기체쪽으로는 낮은 장갑과 운동성만 조금씩 개조해주면 된다.

5-S 「시크릿 넘버즈」로

4-R 제 4화 사신이라고 불리는 G

크와트로와 블렉스, 헨켄의 회의에서 티탄즈는 지온의 잔당을 소탕하는 것 외의 목적이 있는 것 같다고 한다. 크와트로는 그것을 확인하기 위해 라딧슈에서 보급을 받은 후 티탄즈를 공격하자고 하고, 에우고의 전력으로 건담MK-Ⅱ를 이용하게 된다. 라딧슈에는 크와트로 전용기인 백식이 준비되어 있다며 블렉스는 작전을 허가한다. 한편, 크와트로는 옛 부하인 키그난과 만나는데, 그는 아스트로이드 벨트에서 핵 펄스가 확인되었다며 자비가의 잔당들과 테라즈 플리트가 활동을 개시했다고 말한다. 또한 사이코 프레임을 이용한 MS인 ν(뉴)건담의 개발도 진행되고 있다고 한다.
이제부터 아가마는 브라이트가 새로운 함장이 되고, 또 카미유와 주인공도 정식으로 에우고에 소속된다. 브라이트가 함장이 되어 분위기가 새로워진 가운데 티탄즈의 전함을 탐지하는데….

■입수 아이템

리페어 키트	제리드를 격추
자금 20000	클리어시 숙련도가 낮으면 입수

■신유닛

파일럿	유닛
-	백식
듀오	건담 데스사이즈
에마	-

등장유닛
- ●아군 출격: 아가마(브라이트), 백식(크와트로), 건담MK-Ⅱ(카미유) 외 5기
- ●적 유닛: 알렉산드리아(바스크), 건담MK-Ⅱ×2(제리드, 에마), 마라사이(카크리콘), 마라사이×6
- ●아군 증원: 3턴 째 건담 데스사이즈(듀오)

공략 이번 회의 최대 난점은 바스크의 알렉산드리아. HP가 일정 이하로 떨어지면 퇴각하지만 장갑이 높고 알렉산드리아를 공격할 때쯤에는 기력이 높아진 상태이기 때문에, HP를 일정 이하로 떨어트리는 것조차 쉽지 않다. 주인공에게 기합이 있다면 좋겠지만, 없다면 티탄즈 병사의 마라사이를 모두 주인공이 격추해 기력을 높인 후 차크람 슈터로 공격하자. 다른 유닛으로 공격하면 기력을 올려주는 결과가 될 수도 있으므로 기력이 낮은 캐릭터는 공격하지 않는 것이 좋다. 3턴 째에 알렉산드리아의 위쪽에 등장하는 듀오는 알렉산드리아를 공격하는데, 가만히 놔두면 바스크의 기력만 올려주는 것이 되므로 빨리 접근해야 한다. 제리드와 카크리콘은 카미유와 크와트로가 맡으면 큰 문제없이 클리어할 수 있다.

▲원작의 대사와 같다

▲전혀 도움이 되지 못한다

숙련도 이번 회의 숙련도는 카미유로 에마를 설득하는 것. 에마의 건담 옆에 카미유를 이동시키면 설득(說得) 커맨드가 나오는데, 이것을 선택해 에마를 설득하면 에마는 에우고에 투항하며 숙련도가 1 오른다(이번 화에는 사용할 수 없음). 설득하지 않아도 에마는 아군이 되므로, 숙련도보다 돈이 중요하다고 생각하면 공격해도 좋다.

▲설득 커맨드를 사용하자

유닛활용Tips

건담 데스사이즈

듀오의 건담 데스사이즈. 장갑도 쓸만하고 주 무기의 탄수 제한이 없는 것이 매우 편리하다. 다만 사정거리가 짧다는 단점이 있는데, 분신과 빔코팅이 그러한 마이너스 요소를 채워준다. 하지만 듀오는 얼마 지나지 않아 떠나버리므로 아직은 개조에 투자할 단계는 아니다.

백식

크와트로 전용기로 설정된 백식. 이번에는 참 빨리도 나온다. 기체 자체의 성능은 좋은 편이 아니지만 백식改, 풀아머 백식改로 발전하며 점점 강해진다. 후속 기체로 교체되어도 개조한 것은 이어지는데, 무기는 지금보다 더 좋은 것이 추가되므로 일단은 유닛개조를 중점적으로 하자. 무기는 빔라이플만 개조하는 것이 무난하다.

티탄즈와 지온사이에 뭔가의 거래가 있던 것일까. 목적달성을 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 것은 자비가나 티탄즈나 같다. 어쨌거나 듀오는 에우고에 협력하러 왔고, 그 이상은 말할 수 없다고 하며 에우고나 에우고의 스폰서에게 직접 확인해 보라고 한다. 확인 결과 그는 L2 콜로니에서 달, 에우고를 경유해 아기마까지 온 것으로 판명되어 에우고에서 행동하게 된다. 또한 이들의 스폰서는 달의 모빌슈츠 관련 대기업인 아나하임 일렉트로닉스인 것을 알 수 있다. 데스사이즈는 근접전과 정보교란을 목적으로 만들어진 듯하며 에우고 측에서도 그에 대한 모든 것을 알고있지는 않다고 한다. 에마는 티탄즈와 지온의 거래는 자신도 몰랐다고 하는데… 역시 상층부의 인물들이 꾸민 짓이다. 한편 듀오는 누군가와 통신연락을 취해 사이와 같은 인물을 확인했다고 한다.

5-R「지온의 망령」으로

5-S 제 5화 시크릿 넘버즈

극동지부로 돌아가고 있는 도중, 주인공은 그 특유의 감으로 극동지부의 근처에 적이 나타났다는 것을 느낀다. 어쩐지 싸우는 것은 전부 민간인인 자신들만 싸우게 된다는 것 같다며 분노하는 코우지. 그러나 지금으로서는 아무 것도 할 수 없으니… 어쨌든 주인공의 감으로 온 장소에서는 고프랜더대의 일원인 레이와 진구지가 요마제국의 화석수들에게 포위당한 상태였다. 어찌된 사정인지는 나중에 듣기로 하고 포위된 그들을 돕기로 하는 주인공일행의 전투가 시작된다.

공략 적들은 상당히 많이 나오지만 도로메는 대부분의 공격 한방에 나가떨어지는 약한 기체이므로 신경 쓸 필요가 없다. 그에 비해 바스토돈은 꽤나 강한 편인데 이녀석은 브루거같은 비 공격전용 기체로는 백날 쳐도 죽일 수 없으니 마징가Z나 그룬거스트 이식, 겟타로보 등의 화력이 강한 유닛으로 처리하도록 하자. 3턴 째에는 드디어 류세이, 라이, 잉그램들이 SRX계획의 유닛을 몰고 나와서 주인공들을 도와준다! 그러나 R-1과 R-2는 비행가능이 없으므로 그냥 C지점에서 나온 도로메들을 물리치는데 만족하는 것이 좋으며, R-GUN은 B지점에서 나온 도로메들을 처리하는 것이 좋다.

슈퍼로봇 매니아인 류세이는 다른 슈퍼로봇을 보고 감동하여 이야기를 하려고 하지만, 잉그램이 자신들은 극비리에 움직여야만 한다면서 서운해하는 류세이를 끌고 간다. 그리고 고프랜더팀의 두 명은 무트로 폴리스로 가고 있는데 습격을 당했다고 하면서, 주인공들에게 감사의 뜻을 전한 후 서둘러 무트로 폴리스로 향한다. 모두가 각자 제 갈 길을 가는 것을 본 주인공은 자신이 할 일, 즉 극동지부로 가는 것을 서두른다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛

●아군 출격: 브루거(레이), 브루거(진구지), 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 이글호(료마), 쟈가호(하야토), 베어호(무사시), 아프로디이A(사야카), 보스보롯(보스)

●적 유닛: 도로메×10, 화석수 바스토돈×5

●아군 증원: 3턴 째 E지점에서 R-1(류세이), R-2(라이), R-GUN(잉그램)이 등장

●적 증원: 2턴 째 A지점과 B지점에서 도로메가 6기씩 등장

●적 증원2: 3턴 째 C지점과 D지점에서 도로메가 5기씩 등장

■입수 아이템

파일럿	유닛	파일럿	유닛
류세이	R-1	잉그램	R-GUN
라이	R-2		

6-S「아가마 격추명령」으로

5-R 제 5화 지온의 망령

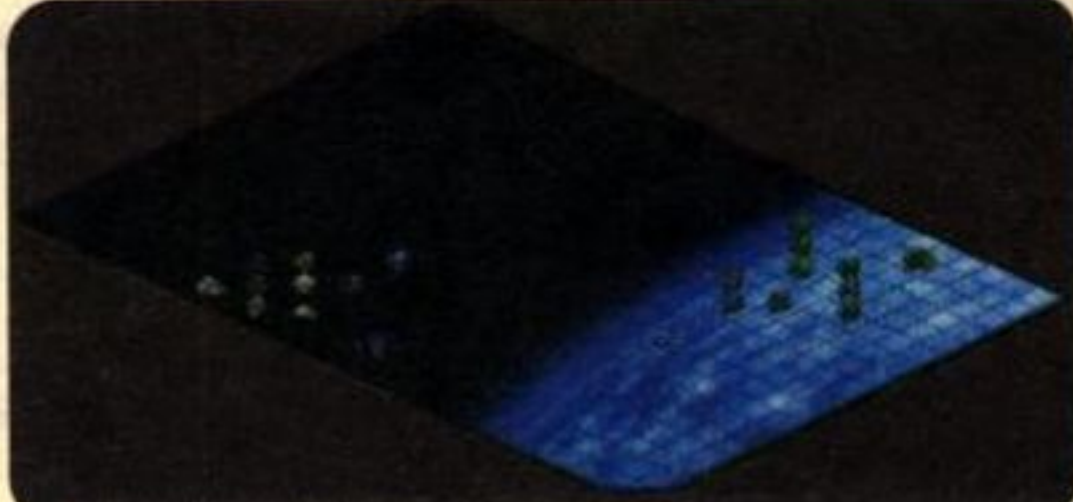
알렉산드리아는 남미의 쟈브로에 강하, 잔지발은 남태평양의 남 아탈리아 섬에 강하하는 것 같다. 그들을 저지하기 위해 아가마도 지구에 강하할 것을 결정하고, 어스노이드와 스페이스노이드의 이야기를 하며 30번치 사건이 화제가 된다. 30번치 사건이란 반 지구 연방운동의 세력이 컸던 30번치에 바스크가 독가스를 주입해 30번치의 모든 사람들을 말살한 사건이다. 어쨌거나 강하 포인트는 잔지발의 강하 포인트에서 50km 북쪽. 이때 갑자기 소속불명의 함대가 나타난다.

숙련도 마 크베의 잔지발을 격추하는 것만으로 오른다. HP가 18000이나 되므로 미리 차크람 슈터를 개조해 두자. 잔지발을 격추하면 돈을 7000이나 주므로 행운이 있다면 꼭 사용하도록.

조금 전의 전투로 인해 대기권 돌입 각도에 오차가 일어나 당초의 목적과는 다른 곳에 강하하게 된다. 강하지점은 일본 근해의 연방군 극동지구. 할 수 없이 극동지부에 사정을 설명하고 그곳에 강하하기로 한다. 사실 티탄즈도 연방군이지만 극동지부의 오카장관은 티탄즈에 반감을 갖고 있는 인물이므로 그를 믿고 극동지구에 강하하는 것이다.

공략 지금까지 숙련도를 높여왔다면 시작 직후에 주인공은 가이아, 맷슈, 올테가의 제트 스트림 어택에 당하게 된다. 하지만 명중률도 낮고 파워도 낮으므로 메타스의 수리 한 번이면 모두 회복된다. 기력을 올려주는 역할밖에 되지 않는 것이다. 7턴까지 버티기만 하면 클리어할 수 있는데, 검은 삼연성의 릭돔Ⅱ들만 주의하면 클리어하기는 어렵지 않다. 하지만 숙련도를 위해서는 마 크베의 잔지발을 격추해야 하며, 잔지발은 HP가 매우 높으므로 휴케바인을 포함한 3~4기정도가 접근해 공격을 해야할 것이다. 또한 잔지발을 격추하면 모든 적이 퇴각하므로 가장 나중에 없애도록 하자. 크와트로나 카미유가 아가마의 호위를 하고 나머지는 잔지발을 공격하는 것이 가장 좋다.

▲제트 스트림 어택 개시!

▲실제로는 3명이 한 번씩 공격을 하는 것일 뿐, 멋진 연출 같은 것은 없다

■승리조건: 7턴까지 아가마가 격추되지 않는 것.
■패배조건: 아가마의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 아가마(브라이트), 건담 데스사이즈(듀오), 휴케바인 MK-Ⅱ(주인공) 외 7기(에마가 어떤 기체에도 타고있지 않으면 6기)
●적 유닛: 잔지발(마 크베), 릭돔Ⅱ×3(가이아, 올테가, 맷슈), 자크改×3, 겔구구×3

■입수 아이템

조범 아머	마 크베의 잔지발을 격추

6-R「대결, 극동기지」로

6-S 제 6화 아가마 격추명령

한편 극동지부에서는 오카장관이 자미이칸에게 티탄즈가 존재하는데도 불구하고 네오지온이 뻔히 지구강하를 했다는 사실에 대해 따지는 중이었다. 그러나 자미이칸은 오히려 당당하게 자신들 티탄즈에게는 책임이 없다고 하면서 또 다른 네오지온의 부대가 남 아탈리아 섬에 강하했다고 한다. 잠시 후 타이밍 좋게도 주인공이 등장하여, 남 아탈리아 섬에 강하한 네오지온의 부대를 소탕하기 위하여 다시 출격하게 된다.

공략 초반에 나오는 아가마와 건담 데스사이즈는 적이 아니다. 단지 듀오의 반(反)지구적 성격 때문에 잠시 아군을 공격하는 것일 뿐. 2턴 째가 되면 진정한 적들이 등장하므로 그때까지만 참도록 하자. 이때부터 아가마대의 모두가 정식 동료로 들어온다. 이들은 지금까지 있었던 동료들과는 달리 잘 피하고 잘 맞추며 약하게 때리는 리얼계의 유닛들이므로 지금까지 사용했던 슈퍼계와는 운용 방법에 차별을 두어야 하겠다.

▲그루의 이 공격은 생각보다 강력하다

▲리얼 유닛은 슈퍼 유닛에 비하면 공격들이 수수하다

숙련도 맵 개시 전 '아군이라고 생각해' 와 '적이라고 생각해' 의 선택문중에 '적이라고 생각해' 를 선택하면 숙련도 +1

티탄즈에게 거짓 정보를 들어서 에우고(브라이트들이 소속되어있는 반지구연방)와 싸울 뻔한 것을 사과하는 오카장관. 에우고의 동료들은 티탄즈의 악랄한 행위는 절대 용서할 수 없다고 하며, 또한 네오지온도 스페이스노이드쪽으로 생각이 기울어져있기 때문에, 두 세력 다 소탕해야 한다고 한다. 여기서 에우고와 의견을 일치하게된 오카장관은 결국 에우고의 행동을 묵인하기로 하고, 앞으로도 뭔가 어려운 일이 생긴다면 서로 도와주기로 한다.

B
C
A

■승리조건: 건담데스사이즈를 격추 → 적의 증원 후 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 아군의 전멸 → 적의 증원 후 패배조건에 모힘의 격추가 추가됨

등장유닛 ●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지)
●적 유닛: 아가마(브라이트), 건담 데스사이즈(듀오)
●아군 증원: 2턴 째 A지점과 C지점에서 겟타로보(료마), 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)과 백식(크와트로), 건담MK-Ⅱ(카미유), 메타스(레코아), 릭 디아스(에마), 코아파이터(스렛거)가 각기 등장
●적 증원: 2턴 째 B지점에서 조사×3, 자크改×3, 다브라스M2, 가다라K7, 토로스D7, 그루(브로켄), 가르스J(마슈마), 엔드라(고톤)이 등장

■입수 아이템

이판지모터	마슈마의 가르스J를 격추하면 획득
조범 아머	브로켄의 그루를 격추하면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
브라이트	아가마
크와트로	백식
카미유	건담MK-Ⅱ
레코아	메타스
에마	릭 디아스

7「겟츠 컴바인」으로

6-R 제 6화 대결, 극동기지

극동지구에 강하한 아가마. 오카장관에게 연락을 해 보지만 강력한 통신방해 때문에 뜻대로 연락이 되지 않는다. 역시 에우고가 반 연방조직이라 그런 것일까. 극동지부 기지에서 공격을 해 온다. 브라이트는 전투준비를 하는 한편 명령이 있을 때까지 대기하라고 한다.

등장유닛 ●아군 출격: 마징가Z(코우지), 아프로다이A(사야카), 보스보롯트(보스), 이글호(료마), 재가호(하야토), 베어호(무사시), 건담 데스사이즈(듀오), 휴케바인MK-Ⅱ(주인공), 아가마(브라이트) 외 5기
●적 유닛: 가루스J(마슈마), 엔드라(고톤), 그루(브로켄), 자크改×3, 조사×3, 가라다K7, 트로스D7, 다브라스M2

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모힘의 격추, 아군의 전멸

공략 마징가와 겟타팀이 처음 등장한다. 아무래도 오카장관이 조사를 위해 보낸 듯 하다. 그들은 아가마와는 싸울 생각이 없지만, 듀오가 먼저 그들을 공격하려고 한다. 여기서 '듀오를 막는다'와 '듀오를 막지 않는다' 의 두 가지 선택을 하게 되는데, 어느 것을 선택해도 큰 영향은 없다. 막지 않으면 듀오가 마징가에게 공격을 해서 코우지의 기력이 1 올라간 상태로 시작되는 이점이 있다(…). 또한 듀오의 시작 위치가 달라지게 되므로 마음에 드는 것을 선택하자. 잠시 후, 네오지온과 브로켄백작이 오는데 이들을 물리치기 위해 아가마와 코우지들은 함께 싸우게 된다.

▲선택에 따라 초기위치에 변화

▲코우지의 기력을 올려주는 듀오

처음의 지상 맵으로, 지형효과를 잘 이용해야 한다. 적들에게는 거의 맞지 않으니 신경쓸 것 없지만, 마슈마만은 주의해야 한다. 마슈마를 공격할 때에는 가급적이면 집중을 쓰거나, 건물 위에서 공격하자.

오해는 풀리고 오카장관은 적이라고 생각했던 것을 사과한다. 장관은 에우고의 진정한 목적이 자신의 뜻과 일치한다며 극동지부 기지에서 보급과 정비를 해 줄 것을 약속한다. 또, 네오지온과 티탄즈에 대한 정보도 모아주겠다고 한다.

■ 입수 아이템

부스터	마슈마의 가루스J를 격추
프로펠란트 탱크	브로켄의 그루를 격추

■ 신유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
코우지	마징가Z	료마	겟타1
보스	보스보롯트	하야토	겟타2
사야카	아프로다이A	무사시	겟타3

7 「렛츠 컴바인」으로

7 제 7화 렛츠 콤바인!

네오지온이 뭐가 아쉽다고 닥터헬 일당들에게 협력하는 것인가? 그 답은 아마도 대부분의 네오지온군이 강하한 남 이탈리아 섬에 있을지도 모른다. 그렇게 생각한 일행은 남 이탈리아 섬으로 가야한다고 생각하고 있는 도중 정체불명의 적들이 난바라커넥션으로 향하고 있다는 정보를 입수하여 일단 그들을 도와주기 위하여 난바라커넥션으로 향한다. 그리고 난바라커넥션에서도 정체불명의 적을 감지, 효마 일행을 불러 컴바트라V에 탑승하게 한다.

공략 처음부터 나와있는 배틀머신들로는 지금 나와있는 적들을 물리치는 것은 상당히 힘들다. 그러므로 5턴 째에 컴바트라V로 합체할 때까지 기다리는 것이 좋다. 4턴이 되면 등장하는 아가마의 일행들은 컴바트라V쪽으로 가지 않은 유닛들을 처리하도록 하자. 계속 하나씩 처리하다보면 마지막엔 가루다의 그레이돈만 남게 되는데 이 녀석은 기력이 올라간 컴바트라V의 초전자 스핀을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다.

▲로봇 앞의 중년과 소년

▲콤102(백둘)라-----V!!!

유닛활용Tips

컴바트라V

4차나 F에 비해 상당히 파워업을 하여 돌아왔다. 이동 후 바로 사용 가능한 범위 1~3의 무기인 초전자 요요와 상당히 유용한 정신커맨드, 여전히 한방의 위력을 가지고 있는 초전자 스핀 등의 이유로 인하여 컴바트라V를 주전멤버의 자리에 올려놓기 충분하다. EN과 장갑, 초전자 요요, 초전자 스핀 정도만 중점으로 개조해주면 좋다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 배틀머신이 한대라도 격추 당하는 것 → 컴바트라V 합체 후 조건이 모함의 격추, 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛 ●아군 출격: 배틀제트(효마), 배틀크래쉬(츄조), 배틀탱크(다이사쿠), 배틀마린(치즈루), 배틀크래프트(코우스케)
●적 유닛: 가르무스×8, 그레이돈, 그레이돈(가루다)
●아군 증원: 4턴 A지점에서 아가마隊 등장, 11기 출격

■ 입수 아이템

프로펠란트탱크	가루다의 그레이돈을 격추하면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
효마	컴바트라V
효마	배틀제트
츄조	배틀크래쉬
다이사쿠	배틀탱크
치즈루	배틀마린
코우스케	배틀크래프트

컴바트라V는 그들과 함께 지구를 구해달라는 난바라박사의 요청에 의해 아가마대에 들어오게 된다. 컴바트라V를 본 코우지는 자신의 마징가Z도 하늘을 날 수 있으면 좋겠다고 생각하게 되고… 브릿지에서는 브라이트가 DC의 일본지부에서 슈우 시라카와박사가 그룬거스트의 일로 급히 그들을 부른다는 내용의 통신을 받는다.

8 「출격! 그 이름은 자이언트로」로

8 제 8화 출격! 그 이름은 자이언트로보

대도시 가까이 오자 마치 수학여행 온 고교생처럼 들뜬 아가마대의 일행들, 급기야 브라이트 함장이 잠시 외출했을 때를 기회 삼아 밖에 놀러나가기까지 한다. 놀러 다니는 도중엔 어디론가 도망가고 있는 긴레이와 테츠규우를 볼 수 있다. 차이나드레스의 미녀(긴레이)를 봤다는 기쁨도 잠시, BF단의 로봇들이 그들(긴레이)를 쫓아가는 것을 보고 놀라서 아가마로 돌아가게 된다(이 시나리오는 아가마隊의 일행들만 제외하면 영락없는 OVA판 자이언트로보 1화의 초반 시나리오다).

등장유닛 ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠)　적 유닛: 유신룡 효(Q보스)
●아군증원: 적 증원이 있는 다음턴 D지점에서 주인공, 마징가Z(코우지), 건담데스사이즈(듀오), 컴바트라V(효마), 아프로다이A(사야카) 가 등장
●적 증원: 유신룡 효를 물리친 후 A, B, C지점에서 유신룡 효 4마리, 우라에누스(이완)이 등장

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 자이언트로보의 격추

공략 처음 나오는 Q보스의 유신룡 효는 자이언트로보 하나만으로도 간단히 물리칠 수 있다. 문제는 Q보스를 물리친 후 등장하는 적의 증원군인데 솔직히 이쪽도 어렵지는 않다. 단지 수가 많을 뿐… 자이언트로보 하나만으로도 충분히 물리칠 수 있으나 아무래도 불안하다거나 빠른 클리어를 원하는 사람은 주인공들을 투입하여 간단히 클리어하도록 하자. 자이언트로보는 나중에 동료가 되므로

▲이 진근한 얼굴들

▲"펀치다, 로보!" "귀어어~"

숙련도 맵 개시 전 '코우지들과 같이 간다' 와 '코우지들과 같이 가지 않는다' 중 '코우지들과 같이 간다'를 선택하면 숙련도 +1

다행히도 자이언트로보는 적이 아니었다. 그리고 그 자이언트로보를 조종하는 자는 자이언트로보의 개발자인 크사마박사의 아들 크사마 다이사쿠라는 꼬마아이인데…. 또한 그들이 싸우고 있는 상대는 요즘 들어 많은 테러행위를 일삼고 있는 유명한 BF(빅파이어)단이었다. 도와줘서 고맙다는 인사를 받은 후 슈우 시라카와 박사를 만나러 가게 된다.

슈퍼계라면 9-S 「바람을 부르는 자」로, 리얼계라면 9-R 「미지의 재앙」으로

9-S 제 9 화 바람을 부르는 자

주인공은 슈우박사와 대면하게 된다. 그는 SRX계획에 참여한 로버트(통칭 로브) 박사를 소개시켜주며, 주인공이 그룬거스트에 탑승 할 수 있는 이유는 그가 염동력 - 즉, 일종의 초능력을 소유하고 있는 인간이기 때문이라고 한다. 과거 군과 DC는 계속해서 그룬거스트 이식의 파일럿을 찾고 있었으나 쉽게 찾아지지 않았다고 하지만, 우연히도 자격이 있는 주인공이 타서 다행이라고 하며 계속 그룬거스트 이식을 잘 부탁한다고 한다. 뭔가 찝찝함을 가지고 아가마로 돌아온 주인공은 티탄즈의 쿠데타가 일어날지도 모른다는 정보를 입수하게 된다. 그리고 계속 전진하는 아가마의 앞에 바다에서부터 솟아오르는 어떠한 빛이 생기는데….

공략 솟아오르는 빛의 가운데에서 나온 것은 사이버스타였다(라 기아스에서 바로 나온 듯). 그의 사이프레쉬는 고장으로 인하여 아직은 사용 불가상태이다. 이번 전투는 지도의 주가 바다인 관계로 로봇들을 이동시키는데 상당히 제약을 받게 된다. 그러나 불행 중 다행으로 적까지의 거리가 짧으니 비행가능한 유닛을 재빨리 이동시켜서 사이버스타와 함께 싸우도록 하자. 2턴 째에 등장하는 R-GUN도 상당히 좋은 위치에서 등장하므로 재빨리 전투에 참가시키자. 3턴, 4턴 두 번에 걸쳐 등장하는 에어로게이터의 적들은 그 수는 많지만 상당히 약한 편이므로 안심하고 쉽게 물리치자. 그레이돈과 싸울 때쯤이면 컴바트라V의 기력도 올라가서 초전자 스핀을 쓸 수 있는 상태가 되므로 역시 간단히 물리칠 수 있다.

▲저 노련하게 보이는 얼굴을 좀 보라

▲이 사람은 존댓말의 달인 슈우 박사

▲가라! 아이 페밀리어

[illegible] 섬으로 향한다. → 10-A 「[illegible]」로

[illegible] 향한다. → 10-B 「[illegible] 다시」로

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 마사키의 격추 2. 모림의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 사이버스타(마사키), 마징가Z(코우지), 컴바트라V(효마)
- ●아군 유닛: 12기 출격
- ●적 유닛: 가르무스×6, 그레이돈(가루다)
- ●아군 증원: 2턴 A지점에서 R-GUN(잉그램) 등장
- ●적 증원: 3턴 B지점에서 메기로트×10 등장
- ●적 증원2: 4턴 B지점에서 메기로트×5 등장

■ **입수 아이템**

조범 어미	가루다의 그레이돈을 격추하면 획득

마사키가 너무 많은 힘을 써서 실신해 버린 관계로 아가마대는 사이버스타를 아가마에 격납, 마사키를 푹 쉬게 한다. 그리고 잉그램은 아까 나온 정체불명의 기체는 이성인, 자신들이 에어로게이터라고 부르는 자들의 것이라고 하며 SRX계획 같은 슈퍼로봇양산계획은 모두 이 에어로게이터에 대항하기 위해서라고 하는 것이다. 중요한 말만 한 후 떠나는 잉그램. 그가 떠난 후, 아가마대의 일행들은 원래의 목적지인 남 아탈리아 섬과 티탄즈 반역의 기미가 보이는 자브로, 두 목적지를 놔두고 어디로 갈지 고민하기 시작한다. 주인공의 특권으로 우리가 결정하도록 하자.

2-S 「마징가 절대절명」으로

9-R 제 9화 미지의 재앙

DC 일본지부에 온 주인공은 그곳에서 슈우 시라카와 박사를 만난다. 그는 DC 일본지부의 책임자이기도 하며, DC와 마오 인더스트리, 연방군 극동지부가 공동으로 추진하고 있는 SRX계획에도 깊게 관여하고 있다. SRX계획이란 「대 이성인 전용 병기 개발 계획」을 말하는 것으로, 휴케바인MK-Ⅱ의 개발도 SRX계획의 일부이다. 그리고 그와 함께 있는 카크 해밀은 마오사에 소속되어 있으며, 처음 게슈펜스트를 만든 사람이다. 휴케바인에 주인공의 뇌파가 입력되어 있던 것은 만일의 사태를 대비한 것으로, 티탄즈가 습격해 수송선이 파괴된 것은 모두 우연이라고 하는데…. 또한 슈우는 뭔가 알 수 없는 이야기를 하며 주인공의 생각을 읽고 있는 듯한 행동을 보인다. 그리고 카크는 주인공에게 계속 휴케바인MK-Ⅱ에 타고 싸워줄 것을 부탁하는데, 주인공은 거절해도 좋지 않을 것을 예감하고 승낙한 후 돌아간다. 주인공이 돌아간 후 슈우와 카크의 대화에서 사실 그 사건은 모두 계획된 것이라는 것을 알 수 있다.
한편 티탄즈는 네오지온의 침공을 틈타 무력으로 연방군 상층부를 장악하려고 한다. 연방군의 본부가 있는 곳은 자브로인데, 당초의 목적지인 남 아탈리아 섬과는 조금 거리가 있다. 어쨌거나 헨켄도 자브로로 향하고 있다는 말을 듣고 아가마도 자브로로 가게된다. 가는 도중, 갑자기 바다에서 어떤 물체가 나타나는데…

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 마사키의 격추, 모림의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 아가마(브라이트), 사이버스터(마사키), 마징가Z(코우지), 효마(컴바트라V) 외 10기
- ●적 유닛: 가루다(그레이돈), 안공지능화×4(가르무스×4)
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점, 잉그램(R-GUN파워드), 라이(R-2), 류세이(R-1)
- ●적 증원: 3턴 째 B지점, 안공지능×10(메기로드×10), 메기로드 6기를 격추하면 B지점에서 메기로드 6기 출현

공략 사이버스터가 격추되면 게임오버가 된다고는 하지만 마사키에게는 집중이 있으므로 맞을 일은 전혀 없다고 봐도 좋다. 아군의 증원군으로 R시리즈의 기체들도 나오는데, R-1은 비행 형태로 변형할 수 있다. 적들은 모두 날아다니기 때문에 지상에 있으면 불리하다. R-1을 쓰고 싶다면 변형상태로 사용하는 것이 좋을 것이다. R시리즈와 사이버스터는 이번 화가 끝나면 사라지므로 경험치와 격추수가 아깝다면 쓰지 말자.

가루다의 그레이돈은 높은 공격력을 가진 겟타나 컴바트라에게 맡겨두고 나머지 유닛들은 적의 증원으로 등장하는 메기로드와 가르무스들을 공격하는 것이 빠른 클리어의 지름길이다. 적들은 모두 사이버스터를 노리는데 명중률이 10~20%로 운이 나쁘면 맞을 수도 있으므로, 안전하게 싸우고 싶다면 턴마다 집중을 사용하자.

▲3턴 째에는 적의 증원이 있다는 것을 알려준다

▲"그, 그런… 나중에 마징가랑 겟타와 함께 기념사진을 찍으려고 생각했는데…"

■입수 아이템

마그네트 코팅	가루다의 그레이돈을 격추

사이버스터는 무사하지만 마사키는 의식을 잃는다. 잉그램은 사이버스터를 아가마에 수용할 것을 요청하고 브라이트는 이를 받아들인다. 사이버스터를 조사한 결과 정체불명의 기술로 만들어졌다고 하는데, 위험한 것은 아니라고 한다.

▲문어발 기업(?)

한편 잉그램에 의하면 사이버스터는 이전에 극동지부에 나타난 적이 있었고, 방금 전의 전투에 나타난 이성인들의 정찰기인 메기로드들이 사이버스터를 조사한 것에 의해 사이버스터는 이성인의 기체는 아닌 것으로 판명되었다고 한다. 또, 이성인에게는 '에어로게이터'라고 하는 코드네임이 붙여졌다고 하며 지금은 전력의 일부와 정찰부대만을 파견하고 있다고 한다.

어쨌거나 오카장관에서의 통신에서 남 아탈리아 섬과의 연락이 두절되었다는 소식을 듣는다. 여기에서 헨켄과 합류할 때까지의 행동을 결정해야 하는데, 남 아탈리아 섬으로 가보는 것(南アタリア島へ向かう)과 그대로 자브로에 가는 것(ジャブローへ向かう)의 두 가지이다. 남 아탈리아 섬은 0083과 관련된 시나리오, 자브로인 경우 V건담의 시나리오가 메인이 되고, 남 아탈리아 섬으로 가면 수전기대를, 자브로는 아무로와 건담을 더 일찍 얻을 수 있다. 또한 숙련도는 남 아탈리아 섬측이 더 많이 오르므로 참고하자.

남 아탈리아일 경우 10-A「눈떠라 용자」로, 자브로일 경우「아무로 다시」로

10-A 제 10화 눈떠라 용자

요마제국에서는 신비의 힘 무트론을 손에 넣기 위하여 무트로 폴리스를 습격할 계획을 짜고 있다. 한 편 극동지부에서는 SRX팀과 반죠가 만나서 개그를 나누…는게 아니고! 앞으로의 전투에 대한 이야기를 나눈다(류세이의 개그가 상당하다). 잠시 후 사령실에서는 SRX팀을 부른다. 사령실에 가보니 오카장관이 라이딘이 대파(大破)된 상태라 아무 것도 못하고 있는 무트로 폴리스가 요마제국의 공격을 받을 것이라고 하는데… 여기서 류세이의 熱血이 발휘된다.

공략 초반에 나와있는 브루거만으로는 죽도 밥도 되지 않으니 잠시 후 나오는 라이딘과 R-01를 기다리도록 하자. 라이딘이 나오면 하늘을 나르는 문어(류세이의 표현)를 처리하여 기력을 올린 후 간테에게 갓버드를 선사하자. 참고로 갓버드는 EN소비가 심하지 않으니 보스에게 여러 번 쓸 수 있다(첫 번째 갓버드 난무의 제물은 사킨의 간테…).

▲류세이의 다이탄3 설명에 놀라는 반죠

▲말대가리 로봇 라이딘의 등장

▲하필 가운데 손가락으로만 공격하는 것일까

전투가 끝난 후 류세이는 자신의 기체 R-1과 라이딘이 같이 있는 사진을 찍고 싶어 하지만 R-2의 자리잡기 방해로 인하여 사진을 찍지 못하고 좌절한다.

・곧바로 출격한다. ・몰래 출격한다. ・'몰래 출격한다' 선택시 숙련도가 +1

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 브루거(진구지), 브루거(레이)
●적 유닛: 화석수 바스토돈×5, 도로메×10, 간테(사킨)
●아군 증원: 2턴 A지점에서 R-1(류세이) 등장, 3턴 B지점에서 마하어택커(반죠) 등장, 4턴 째 라이딘(아키라)가 귀면암에서 등장
567 3턴 C지점에서 간테 등장

■입수 아이템

고성능조준기	사킨의 간테를 물리치면 획득

숙련도 전투 시작 전 류세이의 선택 '곧바로 출격한다'와 '몰래 출격한다' 중 '몰래 출격한다'를 선택하면 숙련도 +1

11-A「건담 강탈」로

10-B 제 10화 아무로 다시

주인공이 지금까지의 일에 대해 생각하고 있을 때 에마와 치즈루가 말을 걸어온다. 에마는 자신이 옳다는 길을 선택하면 된다고 말하며, 자신도 티탄즈에서 에우고로 온 것이 아무로 레이의 영향을 받은 것일지도 모른다고 말한다(이 부분은 Z건담 원작에도 있다).

여기에서 '의무실에 가다(醫務室へ行く)'와 '격납고에 가다(格納庫へ行く)' 중의 하나를 선택해야 하는데, 의무실에 가면 듀오를 만날 수 있고, 격납고에 가면 사이버스터에 대해 들을 수 있다. 어느 쪽이든 이후의 진행에 큰 관계는 없으니 아무것이나 선택하자.

브라이트는 헨켄과 합류하기 전에 샤이안 기지에 가자고 한다. 그곳은 연방군의 기지이기 때문에 공격받을 위험이 있지만 아무로 레이가 그곳에 있다고 한다. 아무로를 데려오는 일은 크와트로, 카미유, 주인공이 맡게 된다.

■승리 조건: 아군 유닛 중 누군가가 기지 안에 들어갈 것
■패배 조건: 아군 중 누군가가 격추 (기지 안에 들어간 후)
■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸

사이안 기지에 있는 아무로는 건담의 제작에 참가하고 있다. 지금의 생활에 만족한다고 하지만 사실 속마음은 그렇지 않은 듯하다. 또한 달에서 뉴타입용 건담이 제작되고 있다며 첸은 우주에서 아무로를 기다리겠다고 한다. 한편 프라우와 가츠가 아무로를 면회하러 온다. 가츠는 아무로에게 왜 에우고에 들어가지 않느냐고 하는데, 이때 기지측에서 아무로를 구속하고 아무로는 기체의 테스트를 진행해야 겠다고 하며 노멀슈츠를 준비한다.

공략 아군이 3명밖에 되지 않는다고 해도 상당한 능력을 가진 캐릭터들이기 때문에 격추될 염려는 거의 없다. 다만 문제는 브란으로, 능력치도 그런대로 높고 또, 공중에 있기 때문에 명중률이 상당히 높은 편이다. 카미유와 크와트로가 집중을 사용해 공격하자. 일단 기지에 들어가는 것에 성공하면 아무로와 크리스가 나오는데, 조건을 만족했다면 아무로가 G-3건담을 타고 나오며, 아래쪽에서 적의 원군이 등장하지만 기지 위에서 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 만약 운이 나빠서 누군가가 격추된다면 처음부터 메타스를 타는 방법도 있다.

▲건담 활주로에 서다?

무사히 아무로를 데려온 크와트로. 가츠의 아버지인 하야토 고바야시는 에우고에 협력하는 조직인 카라바에 소속되어있다고 한다. 가츠는 자신도 나중에 에우고에 참가하겠다고 말하며 홍콩으로 돌아간다. 한편, 듀오는 에우고에는 구 지온과 연방의 에이스가 모두 있다고 말하며 얼마동안 더 상황을 지켜보겠다고 한다.

등장유닛

- ●아군 출격: 크와트로(탑승기), 카미유(탑승기), 주인공
- ●적 유닛: 앗시마(브란), 마라사이×6
- ●아군 증원: 적의 증원이 나오면 바로 기지의 왼쪽에서 건담(아무로), 건담NT-1(크리스) 등장.
- ●적 증원: 아군 중 누군가가 기지에 들어가면 A지점에서 가프란(로자미아), 마라사이×3

■입수 아이템

조범 아머	브란의 앗시마를 격추
마그네트 코팅	로자미아의 가프란을 격추
템 레이의 회로	클리어시 입수

■신유닛

파일럿	유닛
아무로	건담(또는 G-3건담)
크리스	건담NT-1

유닛활용Tips

보통 건담 / G-3건담

아무로가 타고 나오는 건담과 G-3건담. 운동성, 이동력, 장갑등 모든 부분에서 G-3건담이 훨씬 뛰어난 성능을 보인다. 하이퍼 해머의 사정거리가 5, 하이퍼 바주카가 7인것도 상당한 강점으로, 뉴건담이 나오기 전까지도 쓸 수 있다(리 가즈이보다 강하다). 숙련도가 높은 상태로 진행하려면 꼭 얻어두자. 또한 같이 얻는 건담NT-1은 빔라이플의 사정거리가 5이고 공중과 지상의 지형적응이 A이라는 것이 장점으로, 초반에는 매우 쓸만한 기체이다.

11-B「하얀 모빌슈츠」로

11-A 제 11화 건담강탈

한편 여기는 아가마의 진료실. 실신 상태에서 깨어난 마사키는 일어나자마자 슈우를 찾기 위해서 아가마를 떠난다. 그 후 아가마대는 트린톤 기지에서 무슨 일이 일어났다는 정보를 캐치, 곧바로 그들을 도우러 간다. 트린톤기지는 네오지온의 습격으로 인하여 상당한 피해를 받았다. 그리고 아나벨 가토에 의한 건담 2호기 강탈. 그리고 그것을 저지하려는 수전기대와 코우 일행.

공략 처음부터 있는 건담시작1호기로 건담시작2호기를 물리치는 것은 거의 불가능에 가깝다. 따라서 번뜩임을 걸고 공격하도록 하자. 1턴 적의 차례에 수전기대가 등장하니 2턴 째부터 건담시작2호기가 도망가지 못하도록 사방에서 에워싸자. 후에 등장하는 란바랄의 부대는 별 것 아니지만 란바랄의 구프는 상당히 강하므로 주의 요망. 필중이 있는 컴바트라V라던가 겟타로보 등으로 재빨리 처리하자. 한번에 없애지 않으면 아주 아픈 공격을 당하게 될 것이다.

▲이글파이터 어글레시브 타입의 돌격 공격

▲스토리 파접기가 훌륭하다고 느끼는 한 컷

숙련도 가토의 건담 시작2호기가 도망가기 전에 HP를 절반이하로 줄이면 숙련도가 +1된다.

코웬 준장은 전투가 끝난 후 다시 한번 극동지부로 돌아가려고 하는 아가마대에게 건담시작1호기와 버닝 부대의 동행을 부탁한다. 더불어 수전기대와 그들의 상관 사피로도 아가마대와 동행하기로 한다. 잠시 후 사피로가 주인공에게 전산실로 가라는 난데없는 말을 꺼내는데, 여기서 주인공의 행동을 결정할 수 있다.

- 전산실에 간다.
- 전산실에 가지 않는다.
- 어느 쪽을 선택해도 게임에 지장은 없으니 마음대로 선택하도록 하자.

이제 별다른 일 없이 남 아탈리아로 갈 수 있다. 아가마, 발진!

B / A C / D

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛

- ●아군 출격: 건담시작1호기(코우)
- ●적 유닛: 건담시작2호기(가토)
- ●아군 증원: 1턴 적의 페이스 때 A지점에서 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(사라), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료) 등장, 적의 증원과 동시에 C지점에서 짐캐논II(키스), 짐 커스텀(몬시아), 짐 커스텀(버닝) 등장, 아군증원 1턴 후 D지점에서 아가마 등장, 7기 출격가능.
- ●적 증원: 건담시작2호기의 HP가 절반으로 줄거나 도망가게되면 B지점에서 자크改×3, 릭돔II×4, 겔구그×2, 자멜(크램프), 자멜(코즌), 자멜(아코스), 구프(랄) 등장

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
코우	건담시작1호기	시노부	이글 파이터
키스	짐 캐논II	사라	랜드 쿠가
버닝	짐 커스텀	마사토	랜드 라이거
몬시아	짐 커스텀	료	빅 모스

유닛활용Tips

건담 시작1호기

건담 시작1호기라는 이름보다 GP-01(Gundam Project-01)이라는 이름으로 더 유명한 기체. 지금까지의 로봇대전에서는 '꽝장이' 약한 기체였으나 이번 작품에서 이름을 바꿔서 나오더니 상당히 강해졌다. 더불어 파일럿인 코우의 능력도 상당히 좋아졌으므로 이제 0083의 팬들은 울며 겨자먹기식으로 약하디 약한 코우를 키우는 악몽을 꾸지 않아도 된다. 나중에 덴드로비움으로 코우의 기체가 바뀌므로 GP-01 자체에 돈을 들이는 것은 바람직하지 않으니 되도록 강화파츠로 기체의 스펙을 높여주자.

12-A「야망의 남자」로

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

11-B 제 11화 하얀 모빌슈츠

정신을 잃었던 마사키가 깨어난다. 브라이트는 사이버스터와 마사키가 어디에서 온 것인지 묻지만, 마사키는 먼저 슈우를 알고있는지 물어보는데 DC 일본지부에 있다는 것을 듣자마자 대답도 안하고 일본으로 가버린다. 한편, 오카장관에 의하면 티탄즈가 쟈브로의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 티탄즈에 협력하는 조직이 있는 것 같다고 하는데 그 조직은 네오지온도 에어로게이터도 아니라고 한다. 크와트로는 목성권의 무리일지도 모른다고 생각하고…. 어쨌든 티탄즈가 쟈브로를 장악한 이상 에우고는 반역자들의 집단이 되어버린다. 오카장관은 아가마대가 연방군 극동지부의 직속부대가 되는 것이 어떻냐는 제안을 해오고, 현 시점에서는 그것이 훨씬 유리하므로 별다른 의견 없이 받아들인다. 그리고 쟈브로는 이미 제압되었으므로 네오지온의 새로운 부대가 강하한 중앙유럽의 라겐지구로 가게 된다. 그 부대는 지온계와 연방계의 모빌슈츠를 사용하지 않는 듯 해서 조사하는 것이 목적인 것이다.

공략 처음에 등장하는 마벳트의 코어파이터는 매우 약하다. 그 상태로 싸우는 것은 무리이니 마벳트는 도망만 다니자. 2턴 째에 등장하는 웃소는 어느 정도 강력하지만 크로노클과 싸우다가 격추될 가능성도 있으므로 일단 도망 다니자. 3턴 째에는 완전한 V건담으로 합체하며, 크로노클은 퇴각(불시착)한다. 4턴 째에 도착하는 아가마로 나머지 적들을 모두 없애면 쉽게 클리어할 수 있으며, 숙련도를 올리려면 멧체의 리카르를 격추하면 된다. 하지만 자신 이외의 유닛이 모두 격추되면 퇴각하므로 먼저 없애도록 하자. 적들은 모두 공중에 떠 있지만, 빔 계열의 무기가 많아 물에 있으면 거의 데미지를 받지 않는다.

▲13살이라고 하는데… 누가 믿지

숙련도 멧체의 리카르를 격추하는 것으로, 다른 적이 모두 격추되면 퇴각하므로 빨리 없애야 한다.

▶놔두면 퇴각한다

■승리 조건: 마벳트가 살아남는 것 (2턴 째 웃소 출격 후) ■패배 조건: 마벳트의 격추
■승리 조건: 적의 전멸 (4턴 째 아가마 등장 후) ■패배 조건: 웃소의 격추
■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 코어파이터 VD(마벳트)
●적 유닛: 콘티오(크로노클), 리카르(멧체), 샷코×10
●아군 증원: 2턴 째 공장의 옆에서 톱 파이터 V(웃소), 4턴 째 A지점에서 아가마(브라이트) 외 10기
●적 증원: 4턴 째 B지점에서 리카르(피피니덴), 샷코×3

■입수 아이템

바이오센서	멧체의 리카르를 격추
리페어 키트	피피니덴의 리카르를 격추
하이브리드 아머	클리어시 숙련도가 낮으면 입수
대 빔코팅	클리어시 숙련도가 낮으면 입수

■신유닛

파일럿	유닛
웃소&하로	V건담
마벳트	건이지

유닛활용Tips

V건담
웃소의 V건담. 보톰어택이라는 강력한 공격이 있지만 사용하면 분리된 형태가 되어 매우 약해지므로 보스전에 사용하는 것이 적당하다. V건담은 다른 모빌슈츠와 다르게 날 수 있다는 점이 특징. 또한 웃소는 하로가 있기 때문에 정신커맨드를 2인분으로 사용할 수 있다는 것도 상당한 강점으로, V건담이 아닌 다른 것을 타도 마찬가지로 하로를 사용할 수 있다.

순조롭게 적을 물리친 아가마대. 이곳의 공장은 리가 밀리티아의 것이라고 한다. 그들도 에우고와 같이 반 지구연방운동의 스페이스노이드들이 만든 조직으로 V건담은 리가 밀리티아와 아나하임이 공동개발한 기체라는데, V건담은 양산을 목표로 설계된 것이다. 그리고 아까의 적들은 쥬피트리안이라는 집단으로, 모빌슈츠의 핵융합로에 필요한 헬륨3을 목성에서 채취하는 자들을 말하는 것인데, 그들은 스스로가 목성인이라고 생각하며 지구에서의 독립을 목표로 하고 있다. 또한, 그들은 독자적으로 군대를 만들어 지온과 협력체제를 갖추고 있다고 한다.
한편, 카테지나는 아가마대가 전쟁의 불길을 넓혀가고 있다는 충격적인 말을 하며 아가마에서 내린다. 그리고 웃소는 아가마에 남기로 하고 그들과 같이 생활하던 오델로, 샤크티 등과는 헤어진다.

12-B 「싸움은 누구를 위해」로

12-A 제 12화 야망의 남자

샤피로는 아가마의 전산실에서 이성인 기체의 스펙을 보며 이성인의 기술력에 감탄을 한다. 그리고 그는 앞으로는 약한 자와 어리석은 자는 살아남지 못하고 패배를 맛보며 죽게 될 것이라는 의미심장한 말을 하는데…. 격납고의 모라는 좀 전의 전투로 인해서 랜드 쿠가의 출력이 상당히 떨어져 있기 때문에 빨리 수리하지 않으면 위험할 것이라고 한다. 다시 화면이 바뀌어서 여기는 브릿지. 오카장관으로부터 쟈브로가 티탄즈에게 제압당했다는 충격적인 소식을 듣고 전율하는 아가마의 일행들. 그리고 그들 티탄즈는 쥬피트리안(목성인)과 손을 잡고 있다고 하는 것 같다.

숙련도 시마의 겔구그M을 격추시키면 숙련도 +1
적 증원으로 나오는 건담시작2호기(가토)를 쓰러뜨릴 경우 숙련도 +1(이것은 나중에 건담시작2호기의 입수조건이다)

■입수 아이템

부스터	가토의 건담시작2호기를 격파하면 획득
마그네트 코팅	시마의 겔구그M을 격파하면 획득

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●출격 유닛: 15기 출격 가능.
●적 유닛: 릭돔 II×5, 겔구그J×3, 즈사 ×3, 자크改×3, 자멜, 드라이센(오우규스트), 겔구그M(시마), 잔지발(마 크베)
●적 증원: 1턴 A지점에서 건담시작2호기(가토) 등장, 적이 모두 철수하면 B지점에서 드래고노사우르스 등장

공략 가토가 잔지발 안으로 이동해버리면 적 유닛 모두가 퇴각하므로 숙련도와 경험치, 자금을 얻기 위하여 아군의 유닛들을 재빨리 적 쪽으로 이동시켜야만 한다. 이것은 스스로 적진 속으로 뛰어드는 꼴이니 상당히 위험한 작전이지만 성공하게 된다면 꽤나 짭짤한 성과를 거둘 수 있다. 필자의 경우 가토의 건담 시작2호기는 부스터와 어포지모터를 달아준 컴바트라V가 날아가서 초전자요요를 이용, 계속 몇 턴간 따라붙으며 해치웠다. 가토를 물리치게 되면 적 유닛 모두 퇴각하므로 여유가 있는 한 많은 유닛을 물리친 후 가토를 물리치도록 하자. 적을 전멸시키면 나오는 드래고노사우르스는 수중전용인 겟타3에게 맡기도록 하자. 드래고노사우르스는 매 턴마다 HP회복을 하므로 빨리 물리쳐야 한다.

▲저것은 전국대회급의 요요솜씨(거짓말)

▲사기급인 괴수의 능력

전투가 끝나면 샤피로가 지구를 배신하고 에어로게이터들에게 붙게 된다. 불행 중 다행으로 그를 따라갔던 사라의 랜드 쿠가는 출력이 떨어져 있어서 샤피로를 따라가지 못한다. 그리고 아가마대의 소년들은 최근 함내의 분위기가 어둡다고 하며 백가지 이야기라도 하면서 분위기를 띄우자고 한다.

- 백가지 이야기에 참가한다.
- 백가지 이야기에 참가하지 않는다.

둘 중 무엇을 선택해도 게임에 주는 영향은 없으니 마음대로 선택하자. 백가지 이야기를 하는 도중, 어쩌다가 현실의 문제에 도착하게 되고, 그것이 참 심각하다는 사실을 상기하게 된다(백가지 이야기를 한 의미가 없잖아!). 그리고 최근 들어서 여러 가지 이상한 일들이 다발적으로 일어난 것에 대하여 토론하게 되고, 하야토는 그것에 대하여 어떻게 생각하냐며 주인공에게 의견을 묻는다.

사건의 연관성이 가져온 우연이라고 생각해.
어떤 사람이 우연을 가장해서 사건을 일으켰어.
이것 또한 게임에 영향을 주지 않는 선택이니 마음대로 선택을.

가라바(에우고의 협력단체)의 하야토 고바야시에게서 연락이 온다. 그는 뭔가 중요한 정보라도 있는 듯 일단 서로 합류를 해서 이야기하자고 한다. 브라이트도 그와 합류를 하기로 결정, 합류 포인트로 향한다.

13-A 「소녀가 본 유성」으로

자브로 루트 B-12 제 12화 싸움은 누구를 위해

웃소는 아가마에 있는 편이 부모를 만날 확률이 높다고 생각하고 아가마에 남는다. 샤크티들과 헤어지고 나서 지온군을 탐지하는데, 지온군은 샤크티들이 간 카사레리아로 향하고 있다. 웃소는 샤크티들을 지키기 위해 혼자 V건담으로 출격한다.

공략 특별한 것은 없이 3턴 째에 등장하는 라칸만 주의하면 되는 곳이다. 라칸은 숲에서 등장하므로 평지로 끌어내서 싸우는 것이 유리하다. 웃소는 초기위치가 위쪽이므로 위쪽의 적들을 상대하는 것이 빠른 클리어 방법이다. V건담만으로는 파워가 약하므로 몇 기를 더 보내고, 집중을 사용해 공격하자.

▲적 증원군 예고

▲이 녀석만 주의하면 별 문제 없다

전투가 끝나고 샤크티들과 다시 만난 웃소. 그러나 카테지나가 스스로 적에게 가버렸다는 말을 듣고 오델로와 싸운다. 여기에서 '웃소를 나무라다(ウッソをしかる)'와 '웃소를 타이른다(ウッソをなだめる)' 중에서 하나를 선택해야 하는데, 이후의 진행에 큰 도움은 되지 않으므로 어느 것을 선택해도 관계는 없다.

웃소는 주인공의 사정을 알고 자신의 행동이 지나쳤다는 것을 깨닫고 모두에게 사과한다. 그리고 갈곳이 없어진 샤크티들은 아가마에 탑승하게 된다.

전력의 차가 커서 불리한 싸움이 되기 때문에 아무로는 일단 극동지부에 돌아가자고 제안하지만, 브라이트는 그 전에 카라바의 하야토와 접촉하기로 한다.

■승리 조건: 적의 전멸
(아가마가 온 후)
■패배 조건: 웃소의 격추
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 웃소(V건담)
- ●적 유닛: 리카르(멧체), 리카르(피피니덴), 샷코(루페)
- ●아군 증원: 2턴 째 오른쪽 끝에서 아가마(브라이트) 외 8기
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 드라이센(라칸), 가루스J×4, 조사×5

■입수 아이템

리페어 키트	피피니덴의 리카르 격추
프로펠런트 탱크	멧체의 리카르 격추
초합금 아머	라칸의 드라이센을 격추

13-B 「날개를 가진 건담」으로

13-A 제 13화 소녀가 본 유성

운석이 떨어지는 것을 보는 아가마의 일행들. 낭만적으로 감상을 하지만 자세히 보니 그것이 운석이 아니라 인공적으로 만들어진 어떤 것이라고 알아차린다. 뒤이어 아가마의 앞에 연방군특수부대OZ가 나타나는데, OZ소속의 젝스는 아가마대는 너무나도 강력하기 때문에 평화를깨는 네오지온이나 티탄즈처럼 전쟁을 일으키는 존재라고 하며 아가마의 완전무장해체를 요구한다.

- 젝스를 긍정한다.
- 젝스를 부정한다.

여기서 '젝스를 긍정한다'를 선택하면 나중에 윙건담제로(히이로)로 톨기스3(젝스)를 쓰러뜨리면 젝스가 동료로 들어온다.

공략 건담 윙 원작의 1화에 해당하는 시나리오 이름이다. 히이로의 윙건담은 조종이 불가한 NPC인데다가 무턱대고 젝스를 향해 돌진하므로 일단 히이로의 이동 범위 중 가장 먼 곳을 듀오로 막아주자. 그러면 히이로는 바다 속으로 들어가서 젝스의 빔 공격에 10의 데미지만 받게 된다. 이런 식으로 한 턴을 벌면 히이로를 죽이지 않은 상태로 젝스를 죽이는 것도 불가능하지 않을지도…(자브로 루트에서는 쉽게 살릴 수 있다). 2턴 째 등장하는 토라스는 이동 후에도 폭넓은 공격을 할 수 있으므로 주의하자. 4턴 째에 등장하는 아무로 선두의 건담팀은 나온 장소의 문제로 인하여 전투에 빠른 참가는 불가능하다. 적을 전멸시킬 때까지 히이로가 살아있다면 전멸 직후 적으로 돌변한다. 그때 듀오로 설득 가능하지만 당장 아군이 되지는 않으므로 설득 후 간단히 물리쳐주도록 하자.

▲회피랑 명중이 빨간 색. 역시 아무로

▲자폭나라 왕자님의 등장

A
B

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛

- ●아군 출격: 건담 데스사이즈(듀오), 윙건담(히이로)
- ●출격 유닛: 아가마와 그 외 8기
- ●적 유닛: 리오×4, 에어리즈×5, 톨기스(젝스)
- ●아군 증원: B지점에서 건담(아무로), V건담(웃소), NT-1알렉스(크리스), 마벳트(건이지)
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 토라스 비행타입 ×4, 에어리즈×5, 토라스 비행타입(노인) 등장

■입수 아이템

초밥 아머	젝스의 톨기스를 파괴하면 획득
고성능레이더	히이로의 윙건담을 파괴하면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
아무로	건담
웃소	V건담
크리스	NT-1알렉스
마벳트	건이지

아무로와 브라이트는 오래간만의 재회에 대단히 기뻐하며 의외로 한때의 적이었던 아무로와 사야는 별 탈없이 넘어간다. 그날 밤, 듀오는 팀을 잠시 이탈하겠다고 한다. 주인공은 그러한 듀오에게 잘 다녀오라는 인사를 하며 순순히 보내준다. 역시 듀오도 따라 웃으며 브라이트함장에게 말 좀 잘 해달라는 말을 남기고 아가마를 떠난다.

14「아버지와의 약속」으로

13-B 제 13화 날개를 가진 건담

네오지온과 티탄즈는 남 아탈리아 섬에서 투입 전력의 반을 잃고 패배했다. 자미토프와 바스크, 자마이칸은 지온과 손을 잡고 연방을 몰아낼 생각만 하고 있는데, 그들은 연방군 극동지부와 트레이즈 크슈리나다의 연방군 특무부대 OZ가 있는 한 자신들이 연방정부를 완전히 장악할 수 없다고 한다. 그러나 남 아탈리아 섬의 SDF를 손에 넣으면 그들은 적이 되지 않는다고 하는데, SDF란 것이 그렇게나 강한 것인가…

한편 아가마에서는 웃소가 V건담의 파일럿으로 정식으로 전투원이 된다. 여기에서 주인공은 아무로에게 건담(ガンダムの話を聞く)과 뉴타입에(ニュータイプの話を聞く)대한 이야기를 들을 수 있다. 스토리상 큰 관계는 없으므로 듣고 싶은 것을 선택하자.

카라바의 하야토와 통신이 연결된다. 그는 네오지온에 의해 괴멸상태가 된 오스트레일리아 대륙에서 연방군의 잔여병력을 수용했다고 하며, 남 아탈리아 섬에서는 네오지온군이 그곳의 군에게 반격을 받아 일시적으로 철수했다고 한다.

하야토와 합류하기 위해 미국의 서해안으로 가는 도중 대기권에서부터 무엇인가가 낙하한다. 아마도 모빌슈츠인 듯한데, 혼자서 대기권 돌입이 가능한 모빌슈츠라는 말을 들은 듀오는 그것이 다른 콜로니에서 보내진 건담이라고 추측한다. 그런 와중에 아가마의 앞에 OZ의 모빌슈츠 부대가 나타난다.

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
코우	건담 시작1호기	시노부	이글파이터
버닝	짐 커스텀	료	빅모스
몬시아	짐 커스텀	사라	랜드쿠가
키스	짐캐논Ⅱ	마사토	랜드라이거

B
A

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸
(적 전멸 후)
■승리 조건: 히이로를 격추
(히이로 격추 후)
■승리 조건: 적의 전멸

등장유닛

- ●아군 출격: 건담 데스사이즈(듀오), 아가마(브라이트) 외 6기
- ●아군(조작 불능): 윙건담(히이로)
- ●아군 증원: 에어로게이터가 등장한 다음턴에 B지점에서 건담 시작1호기(코우), 짐 캐논Ⅱ(키스), 짐 커스텀×2(버닝, 몬시아), 이글파이터(시노부), 빅모스(료), 랜드 쿠가(사라), 랜드 라이거(마사토)
- ●적 유닛: 톨기스(젝스), 토라스 비행형태(노인), 리오×2, 에어리즈×2
- ●적 증원: 모든 적을 격추 후 A지점에서 하바쿠쿠(비젯타), 메기로드×6, 제카리아×5

■입수 아이템

프로펠런트 탱크S	히이로의 윙건담을 격추
부스터	젝스의 톨기스를 격추
아포지모터	비젯타의 하바쿠쿠를 격추

공략 시작 전에 젝스가 OZ에 항복하라고 하는데, 이때 주인공이 젝스의 말에 긍정하거나 부정하는 것을 선택한다. 무엇을 선택하든지 이곳에서의 결과는 같지만, 나중에 젝스를 사용하고 싶다면 여기서는 긍정하는 것을 선택하자.

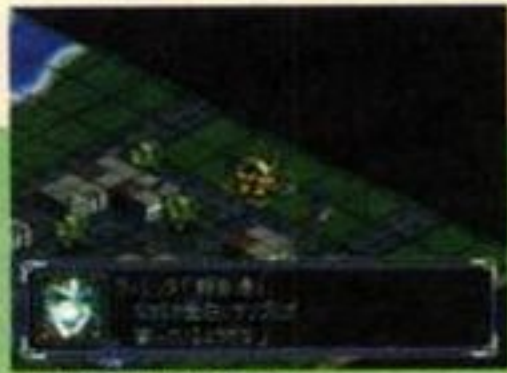
이번 화는 매우 까다롭다. 젝스는 히이로를 노리는데, 히이로는 두 대 맞으면 죽는 주제에 돌격만을 하기 때문이다. 히이로를 살리는 것을 포기한다면 어렵지 않게 클리어할 수 있지만, 히이로를 살리고 싶다면 일단 히이로의 진로 방향에 아군 유닛을 배치하자. 그러면 히이로가 바다로 들어가는데, 이때 젝스에게 공격받아도 데미지는 10밖에 되지 않는다. 젝스를 제외하면 적의 수도 적고 그다지 강력하지도 않기 때문에, 3턴 안에 젝스를 격추하면 히이로를 살리는 것은 거의 성공한 것이나 다름이 없다. 젝스는 HP와 회피율이 높은데다가 공중에 떠있으므로 컴바트라, 마징가, 겟타로 필중을 써서 공격하자. G-3건담을 입수했다면 조금 더 쉬워질 것이다.

적이 전멸하면 히이로가 적이 되어 공격해오는데, 이때 듀오로 설득할 수 있다. 역시 설득해도 싸우게 되는 것은 같지만, 싸우더라도 설득하고 싸우자.

히이로마저 격추하면 에어로게이터가 나타난다. 이들의 보스인 비렛타는 공격해오지 않고, 다른 적들은 아가마를 노리고 접근해 온다. 메기로드들은 브라이트로 격추해 레벨을 올리고(13까지는 올려두자) 나머지 적들은 다른 유닛들로 상대하자. 비렛타는 어느정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 위쪽에 등장하는 원군이 있으므로, 젝스와 히이로에게 공격받아 HP가 많이 줄었어도 에어로게이터들을 쉽게 이길 수 있다(건물 위에서 싸우는 것은 기본이다).

▲시작시의 위치도 중요

▲신자폭진기 건담W이라고 하면 어떨까

▲물 속에 있으면 빔 계열 공격은 모두 10

▲에어로게이터의 비렛타

숙련도 비렛타의 하바쿠쿠를 격추하면 숙련도가 1 오른다. 비렛타는 HP가 낮아지면 퇴각하는데, 숙련도가 높다면 HP의 30%인 3000정도가 되면 퇴각하고, 낮다면 70%에서 퇴각한다(빈익빈 부익부라는 것인가). 컴바트라의 초전자스핀 등의 강한 공격을 이용해 4000정도에서 한 번에 격추하자.

누구에게 격추되든 히이로의 윙건담은 격추되어 히이로는 해안가에서 정신을 잃고 쓰러져 있다(건담W 1화의 장면이지만 앞뒤가 맞지 않는다. 젝스와 싸울 때 "결판을 내자, 히이로"라는 말까지 하니까…). 그를 발견한 리리나는 구급차를 부르지만 히이로는 자신의 얼굴을 본 리리나를 향해 총을 쏜다. 그러나 어떤 이유에서인지 리리나를 죽이지 못하고(원작을 알고있는 사람이면 뒤죽박죽이라는 것을 알 수 있다) 도망간다.

▲그래도 유명대사는 다 나온다

트리톤 기지에서 핵탄두를 장비한 건담 시작2호기가 네오지온의 아나벨 가토에게 빼앗겼다고 한다. 버닝대위들은 그것을 되찾는 임무를 갖고 있는데, 하야토는 이들이 아가마와 동행하는 것이 어떻겠냐고 한다. 그들이 있다면 아가마도 대의명분을 가질 수 있고, 전력도 늘어나기 때문에 별 이의 없이 동행하게 된다. 또한, 수전기대도 극동지부에 갈 때까지 아가마와 동행하는 것으로 결정한다.

하야토는 카라바와 에우고가 대의명분을 갖기 위해서는 피스크래프트 왕가의 인물이 필요하다며 그들을 찾기 위해 따로 행동한다.

한편, 듀오는 아가마가 콜로니의 적은 아니라는 것을 알았다며 다른 임무를 수행하기 위해 떠나버린다. 다음에 만날 때는 적일지도 모른다며…

14「아버지와의 약속」으로

14 제 14화 아버지와의 약속

한편 극동지부에서는 엑스퍼트들이 와서 재회를 즐기고 있는 중이였다. 에리박사와 오학인은 2000년 전 중국의 초과학의 결정체인 용와 호랑이에 대하여 이야기를 하고 앞으로 그것을 쓸 수 있을 것이냐에 대한 이야기를 한다. 잠시 그렇게 대화를 하고 있노라니 적이 쳐들어오는데 극동지부에서는 제간을 내보내서 막아보려 하지만, 적은 BF단의 십걸집중 하나인 충격의 알베르트, 인간이라고는 하지만 제간 따위가 막을 수 있는 상대가 아니었다. 자이언트로보가 도착하기 전, 긴레이는 어떻게 해서든 긴레이로보 타입-1을 타고 알베르트를 막아보려 하지만, 역시나 무리였다. 때마침 신행태보 다이소의 등장으로 인하여 알베르트는 퇴각하지만 그의 부하 이완은 퇴각하지 않은 채 자신의 애기인 우라에누스를 타고 나온다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸 3. 적 유닛이 극동지부에 침입

등장유닛 ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이)
●적 유닛: 우라에누스(이완)
●아군 증원: 2턴 째 B지점에서 라이딘(아키라), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장, 적의 증원 후 E지점에서 아가마대 등장, 6기 출격 가능.
●적 증원: 1턴 째 A지점에서 유신룡 효×2, 유신룡 효(Q보스) 등장, 적을 전멸시키면 C지점과 D지점에서 센론건담(우페이), 건담샌드록(카토르) 등장

공략 처음부터 배치되어 있는 우라에누스는 문제가 되지 않는다. 적의 턴에 등장하는 유신룡 효… 또한 문제가 되지 않지만 이들을 5턴 안에 물리쳐야 숙련도가 오른다는 문제가 있다. 라이딘을 재빨리 유신룡들의 근처로 다가가게 한 후 공격하여 빨리 물리칠 수 있도록 하자. BF단의 유닛들을 물리치고 나면 등장하는 윙건담 패거리 2인조는 상당히 운동성이 좋으므로 필중을 건 슈퍼로봇으로 한번에 물리치는 것이 좋다.

▲신행태보 다이소, 그는 멋지다!

▲류파동방불……이 아니라 영영이 에어의 알베르트

유닛활용Tips

라이딘

등장한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식으로 동료가 되는 것은 이번 시나리오부터이므로 지금에서야 소개하게 된다. EN 소비도 적고 유용한 무기도 많고 사정거리도 긴 편이라 자주 쓰이게 되지만, 후반부로 갈수록 화력부족 문제로 인해 그다지 많이는 사용할 수 없는 기체다. 나중에 새로운 무기가 추가되긴 하지만… 역시 약간은 무리가 아닐까 싶다. 대 보스전용으로 쓰기는 애매하고 주로 중간보스급의 유닛을 처리하는데 이용하게 된다.

자이언트로보

역시 라이딘처럼 등장한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식동료는 이제서야 된 것이다. 기력이 130만 되면 아무런 조건 없이 사용 가능한 전력펀치는 상당히 훌륭한 필살기이다. 자이언트로보 자체의 스펙도 상당히 괜찮은 편이므로 중후반까지는 무리없이 사용할 수 있다(이 말인즉 후반은 조금 힘들다는 뜻…). 기본 무기인 펀치와 기력제한이 있는 무기들을 조금씩 개조해주면 유용이 사용할 수 있다.

■입수 아이템

바이오센서	이완의 우라에누스를 격파하면 획득

■신유닛

아키라	라이딘
진구지	브루거
레이	브루거
다이사쿠	자이언트로보
건레이	건레이로보 타입-1

숙련도 BF단의 유닛들을 5턴 안에 전멸시키면 숙련도가 +1

점점 세력을 넓혀나가는 티탄즈와 네오지온. 네오지온은 남 아탈리아 섬을 다시 한번 습격한다고 하는데, 건담 시작2호기는 그 때를 위한 포석이라고 한다. 그러한 그들에게 제대로 대항하기 위해 아가마대도 정식으로 극동지부에 소속된다. 이제부터의 아가마대의 정식부대명칭은 연방군극동지부소속 제13외부독립부대 론드벨. 이제부터 아가마대가 아닌 론드벨의 시대인 것이다.

15 「사도, 습격」으로

15 제 15화 사도, 습격

사라의 배신사건은 의외로 잘 넘어가게 된다. 만약 거기서 사라의 죄를 따져서 벌을 주거나 군인자격을 박탈한다면 수전기대는 출격불가능. 자고로 수전기대는 4명이 한마음이 되서 싸우는 것이다. 그러한 연유로 인하여 사라의 징계는 쉽게 풀리게 된다. 사라의 건을 해결하고 안심하고 있노라니 이번엔 또 광자력 연구소에서는 하늘을 나는 기계수가 나타나서 상당히 애를 먹고 있다며 빨리 코우지를 보내달라고 한다. 그래서 코우지는 광자력 연구소로 가… 기도 전에 적이 출연한다. 적은 「사도」라고 부르는 녀석인데 최악의 경우엔 론드벨도 출격해야 할지도 모르니 준비하고 있으라고 한다. 제 2 동경시의 네르프 본부에서는 사도에 대항하기 위해 에반겔리온이라는 인조인간을 내보낸다(이 것은 에반겔리온 원작 1화에 대항하는 시나리오).

■승리조건: 3턴간 알베르트가 살아남는 것 → 제 3사도 사키엘의 격추로 바뀜
■패배조건: 알베르트의 패배 → 1. 레이의 격추 2. 에바영호기의 EN고갈로 바뀜 → 3. 모함의 격추 4. 아군의 전멸 두 가지가 추가됨

출격 유닛 ●아군 출격: 충격의 알베르트
●적 유닛: 제 3 사도 사키엘
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 에반겔리온 영호기(레이) 등장, 4턴 째 B지점에서 론드벨 등장. 겟타로보(료마), 라이딘(아키라), 컴바트라V(효마)는 강제출격, 9기 추가 출격 가능.

숙련도 맵 개시 전 브라이트의 선택문 중
지금 당장 출격한다.
명령이 떨어지면, 출격한다.
두가지중에 '명령이 떨어지면 출격한다' 를 선택시 숙련도가 +1

슈퍼로봇들의 활약으로 인하여 사도를 물리치기는 하지만, 사도는 신속히 재생을 하여 부활하게 된다. 전래에 없는 일을 당해 당황한 론드벨은 일단 자리에서 퇴각하기로 한다.

공략 알베르트는 사도에게 데미지를 주지 못하며(AT필드 때문) 사도는 알베르트를 맞추지 못한다. 그러한 헛수고를 반복하고 있다보면 3턴 째 에반겔리온 영호기가 나와서 알베르트는 퇴각한다. 그러나 영호기가 왔다고는 하지만 사도와 영호기 역시 AT필드 때문에 서로 데미지를 주지 못한다. 다음 턴에 론드벨이 등장하니 헛수고는 하지 않도록 하자. 론드벨 출격인물 전원의 기력이 120으로 시작하니 웃으면서 사도에게 필살기를 먹여주자. 5턴 째가 되면 영호기는 퇴각한다

▲안경이 상당히 번쩍번쩍. 거슬려…

▲사도와 함께 춤을

16 「포효, 에바초호기」로

16 제 16화 포효, 에바초호기

네르프 본부를 알아낸 사도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만… 소심하며 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.

네르프 본부를 알아낸 사도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만… 소심하며 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.

공략 에바초호기에 탄다는 선택을 했다면 신지 등장시 기력이 50밖에 안되므로 절대 이길 수 없다. 이렇게 되면 방법은 딱 하나. 초호기의 HP를 사도에 의해 일부러 격추당하여 폭주상태로 만드는 것이다. 폭주한 상태가 되면 보통의 폭주공격 한방으로 사도를 저 세상에 보낼 수 있다.

등장유닛 ●아군 출격: 에바초호기(신지), 아가마(브라이트)
●적 유닛: 제 3 사도 사키엘(사키엘)

▲에바앞의 2인

▲초호기, 발진!

▲카오

▲제레의 위원들

제레라는 단체는 자신들끼리 인류보완계획이라는 것에 대한 이야기를 나눈다. 한 편 겐도와 후유츠키는 독일에서 오는 서드칠드런의 일도 자신의 계획대로 순조롭게 되어가고 있다고 하는데… 아직까지 이 제레와 겐도에 대해서는 수수께끼만이 있을 뿐이다.

17 「GR대GR2」로

17 제 17화 GR대GR2

극동지부에서는 네르프에서 사도를 물리쳤다는 소식을 듣고 안심하는 오카장관을 볼 수 있다. 하지만 거기에 찬물이라도 끼얹듯 티탄즈로부터 통신이 들어오는데 통신을 신청한 자는 티탄즈의 바스크 옴이며 그는 론드벨이라는 부대를 만든 것은 오카장관의 반역행위라느니 어쩌느니 불편한 심정을 말한다. 그에 오카장관은 론드벨의 존재가치는 네오지온을 물리치기 위한 특수부대라고 하며 바스크 옴을 할 말없게 만든다. 그리고 다시 화면이 바뀌어 론드벨의 일원들은 사도의 정체에 대한 많은 이야기를 나누지만, 별다른 수확은 없었다. 잠시 후 그들은 어디론가 가고 있는 BF단의 로봇을 감지하게 되고 출격신청을 하려고 하지만, 그 중에서도 다이사쿠는 출격명령같은 걸 기다릴 시간이 없다고 하면서 무단으로 자이언트로보를 데리고 혼자 출격한다.

B
C
A

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 자이언트로보의 격추

공략 처음부터 나와있는 GR2는 자이언트로보 하나만으로 물리치기엔 많은 무리가 따른다. 그러므로 론드벨이 등장할 때까지 북쪽으로 도망가면서 시간을 벌도록 하자. 론드벨이 등장한 이후론 쉽게 진행이 가능하다. 일단 GR2는 죽이지 말고 자이언트로보 옆에 회복유니트를 하나 붙여준 후 자이언트로보의 회피 연습이나 해보자(회피를 많이 하면 경험치가 쌓여서 레벨업 한다 - 거짓말). 또, 적들은 거의 모두 마징가만 노리므로 마징가 옆에서 사야카를 붙여주고 방어를 연습하자(방어연습하면 레벨업…앗, 돌 날아온다…). 바다에 있는 그롯삼X2는 겟타3를 이용하도록 하고, 그시오스β는 해안에서 기다리다가 일격을 먹여주자. 그리고 마지막으로 기력이 올라간 컴바트라와 라이딘을 이용하여 미케로스와 그루를 물리치도록 하자.

등장유닛 ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠)
●적 유닛: GR2(세르반테스)
●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 론드벨 등장. 마징가Z(코우지), 긴레이로보 타입-1(긴레이) 는 강제 출격, 15기 추가 출격 가능
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 그롯삼X2×3, 그시오스β×5, 미케로스(고괸) 등장. 4턴 째 C지점에서 바드×7, 그루(브로켄) 등장

▲로보트킹을 아십니까?

▲만능요새 미케로스. 모씨는 관능요새 미케로스라고 부른다

▲이것은 전력펀치

결과적으로 BF단의 로봇의 행패(?)를 미리 예방하긴 했지만 무단으로 출격한 다이사쿠의 죄는 그냥 넘길수 없다면서 코우지가 다이사쿠를 심하게 밀어붙인다. 아무래도 자신의 유닛인 마징가Z는 하늘을 날 수 없다는 컴플렉스가 발동한 듯…. 코우지 자신도 다이사쿠에게 너무 심하다고 생각하고 화해하길 바라는데 운좋게도 크리스와 샤크티가 만든 케이크를 계기로 다시 사이가 좋아지게 된다(매우 빨리 화해하는 두사람…). 그리고 DC본부의 슈우는 전투가 점점 심해지고 있는 론드벨에게 협력을 약속한다. 또 한 오카장관에게 헨켄의 부대가 론드벨용으로 새로운 병기를 보급하기로 했다는 소식이 전달된다.

■입수 아이템

초합금Z	브로켄의 그루를 격파하면 획득
고성능조준기	고곤의 미케로스를 격파하면 획득
메가부스터	세르반테스의 GR2를 물리치면 획득

숙련도 고곤의 미케로스를 격추시키면 숙련도가 +1. 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

클리어 후 슈퍼계라면 18-S「붉은번개 하늘을 나는 마징가」로, 리얼계라면 18-R「제타의 고동」으로

18-S 제 18화 붉은 번개 하늘을 나는 마징가

Dr. 헬은 드디어 하늘을 나는 기계수 제노사이더F9를 완성시킨다. 마징가Z가 하늘을 날지 못한다는 약점을 철저히 이용한 생각인 듯 마징가Z가 하늘을 날기 전에 제노사이더F9로 반드시 없애버리겠다는 다짐을 한다. 그러한 Dr. 헬의 생각을 아는듯 광자력 연구소에서는 마징가Z의 비행이 가능하게 만들어주는 파워업 파츠, 제트스크랜더가 완성직전에 있다고 한다. 제트스크랜더는 아직 완성되지 않았지만, 제트파일더와 다이아난A는 완성되어서 가동테스트를 하게 된다. 가동테스트를 마치고 광자력연구소에 기체를 격납하려는 순간, 기계수 군단이 등장한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 아군의 전멸 → 코우지의 격추로 바뀜

공략 처음부터 나와있는 다브라스M2와 가라다K7은 이동을 하지 않는다. 이 두 기계수를 물리치면 또다시 두마리의 기계수가 등장하는데 이놈들을 물리치면 연구소의 사방팔방에 적의 원군이배치된다. 이에 따라 보스는 목숨을 각오하고 보스보롯으로 자폭, 바드 4마리를 처리하는 이벤트를 볼 수 있다. 아군증원이 들어온 2턴 후, 마징가Z는 제트스크랜더와 도킹하여 하늘을 나를 수 있게 되니 그 때부터 마음껏 적을 물리치도록 하자.

▲목은 가지고 다니라고 있는 법

▲장거한 박사

등장유닛
- ●아군 출격: 마징가Z(코우지)
- ●적 유닛: 다브라스M2, 가라다K7
- ●아군 증원: 적의 두 번째 증원과 동시에 F지점에서 그룬거스크 이식(주인공), 다이아난A(사야카) 등장, 그 다음 턴 G지점에서 R-1(류세이), R-2(라이) 등장
- ●적 증원: 적을 전멸시키면 A지점에서 아부도라U6, 제노비M9 등장, 또 전멸시키면 B지점과 C지점, D지점, E지점에서 에서 제노사이더M9×4, 바드 ×4, 그루(아슈라) 등장, 곧이어 마징가의 사방을 둘러쌓으며 제노사이더M9 ×4 등장

특공으로 인하여 죽은 줄로만 알았던 보스는 사실 살아있었다. 보스보롯이 터지기 직전 탈출에 성공했다고 하는데… 참 목숨 줄도 길다. 기체가 파워업을 하는 것은 로봇애니메이션의 법칙이라고 믿고 있는 류세이, 코우지를 축하해준다. 이후, 주인공이 류세이에게 질문을 하는 대목에서

- SRX계획에 대하여 묻는다.
- 잉그램에 대하여 묻는다.

어떤 것을 선택해도 게임엔 '전혀' 지장이 없으므로 원하는 것을 선택하도록 하자.

■신유닛

파일럿	유닛
류세이	R-1
사야카	다이아난A

숙련도 고곤의 미케로스를 격추시키면 숙련도가 +1. 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

유닛활용Tips

R-1
류세이에게 갓츠와 염동력이 있다고는 하지만 아직은 약하다. 기체에 돈을 쏟기보다는 강화파츠를 이용하도록 하자. 무기는 G리볼버와 T-LINK너클 정도만 개조해주면 생각외로 유용이 사용할 수 있다. 나중을 위해서 류세이는 꼭 키워놓는 것이 좋으므로 R-1엔 어느정도 신경을 쓰도록.

숙련도 맵 개시 전 모리모리박사가 그룬거스트 이식의 정비를 한다고 묻는 선택지에서
그룬거스트 이식의 정비를 부탁한다.
그룬거스트 이식의 정비를 거절한다.
'그룬거스트 이식의 정비를 부탁한다'를 선택하면 숙련도가 +1

19-S「격돌! 겟타로보 VS 겟타로보G」로

18-R 제 18화 제타의 고동

헨켄의 화이트 베이스는 이미 지구에 강하해 네오지온이나 티탄즈와의 접촉 없이 순조롭게 극동지부에 도착했다. 헨켄은 Z건담과 건담MK-Ⅱ의 지원 전투기가 완성되었다며 카미유와 에마를 찾는다(사실 에마에게는 다른 목적이 있다). Z건담을 받으러 간 카미유는 그곳에서 화를 만나는데, 화는 에우고에 들어가 파일럿의 훈련을 받고 있다고 한다. 화는 반대하는 카미유와 말다툼을 하는데, 이때 적들이 습격해 온다.

공략 마라사이들은 그다지 신경쓸것도 없는 적이지만, 앗시마는 공중에 떠있기 때문에 매우 귀찮은 상대가 된다. R-1과 Z건담의 주요무기인 G리볼버와 빔라이플, 하이퍼메가런처는 변형상태에서도 사용할 수 있으므로, 이쪽도 공중에서 상대해주자. 카미유의 집중을 잘 사용하면 전혀 맞지 않는 것도 가능하다. 적들 중에서 로자미아는 카미유와 전투하면 대화를 하는데, 나중에 설득하기 위해서는 카미유로 전투를 해야 한다. 적의 원군으로 등장하는 트로와는 이동하지 않으며 다른 모든 적들을 격추하거나 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각하는데, 숲에 있으므로 집중이나 필중을 써서 격추하자. 아가마 등장 후에는 별다른 어려운 점 없이 승리할 수 있다.

▲이 대사도 원작에 있다

숙련도 시작 전에 적들이 습격해 왔을 때 화가 출격하겠다고 하는데, 이때 화를 출격시키면(ファを出撃させる) 에마가 슈퍼건담으로 출격한다. 출격시키지 않으면(ファを出撃させない) 숙련도가 올라가지만 슈퍼건담은 커녕 건담MK-Ⅱ도 출격하지 않는다. 하지만 출격시키지 않으면 나중에 ZⅡ를 얻을 수 있다. 또한, 3턴 째 적의 원군으로 등장하는 트로와를 격추하면 숙련도가 1 올라가 여기에서는 총 +2

헨켄에 의하면 우주에서는 네오지온이 점점 세력을 넓혀가고 있다고 한다. 네오지온과 에우고, 리가 밀리티아의 전투가 벌어지고 있다는데, 쥬피트리안과 크로스본 뱅가드가 지온에 협력하고 있기 때문에 에우고측이 불리하다고 한다. 크로스본 뱅가드는 코스모 귀족주의를 주장하는 조직이다. 그리고 쥬피트리안은 이제 어스노이드와 스페이스노이드의 양자에서 벗어난 제3자의 입장에 있으며, 론드벨의 적은 그들일지도 모른다고 한다.
또한, 클리어 후 류세이에게 SRX의 계획에 대해서, 또는 잉그램에 대해서 들을 수 있다. 달라지는 것은 없으므로 마음에 드는 것을 선택하자.

슈퍼건담
건담MK-Ⅱ와 G디펜서가 합체하는 슈퍼건담. 공격력이 크게 향상된 것은 아니지만, 무기의 탄수가 넉넉해졌고, 날아다닌다는 점이 장점. 또한, 2명이 탑승하기 때문에 정신커맨드도 두 명의 것을 모두 사용할 수 있다. 직접적으로 능력치가 반영되는 것은 건담MK-Ⅱ측의 파일럿이므로 G디펜서에 레벨을 올릴 캐릭터를 태우고 건담MK-Ⅱ에 능력치가 높은 캐릭터를 태우면 레벨이 낮은 캐릭터의 레벨을 올리기도 쉽다.

■승리 조건: 티탄즈 부대의 전멸
■패배 조건: 아가마 또는 화이트 베이스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 화이트 베이스(헨켄), Z건담(카미유), 리 가즈이(케리), 슈퍼건담(에마)
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 가프란(로자미아), 앗시마×7, 마라사이×8
●아군 증원: 4턴 째 B지점에서 R-1(류세이), 5턴 째 C지점에서 아가마(브라이트) 외 8기
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 건담 헤비암즈(트로와)

화를 출격시키지 않았다면 에마의 슈퍼건담이 없는 대신 류세이의 R-1이 4턴 째가 아닌 2턴 째에 D지점에서 원군으로 등장하며, 티탄즈 병사의 앗시마도 5기밖에 나오지 않는다.

■입수 아이템

바이오센서	로자미아의 가프란을 격추
하이브리드 아머	브란의 앗시마를 격추
리페어 키트S	트로와의 건담 헤비암즈를 격추

■신유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
케리	제간	화	G디펜서(슈퍼건담)
-	리 가즈이(BWS)	-	백식改
-	리 가즈이	-	Z건담

유닛활용Tips

Z건담
전투기 형태로 변형할 수 있는 Z건담. 변형 후에는 이동력이 8이 되며 운동성이 약간 늘어난다. 지상전에서는 공중에 있는 편이 유리한데, 변형에도 주무기인 빔라이플을 사용할 수 있으므로 변형상태로만 사용하는 것도 좋다. 다만 빔라이플의 거리가 6으로 기존(?)의 빔라이플에 비해 범위가 넓지만, 대신 이동후에 사용할 수 없다는 단점이 있다. 하이퍼메가런처는 매우 강력한데, EN을 30이나 소모하므로 Z건담의 EN을 어느 정도 개조해두자.

19-R 「제 2차 직상 회전」으로

19-S 제 19화 격돌! 겟타로보 vs 겟타로보G

여기는 신 사오토메 연구소. 겟타팀이 론드벨로 가있는 동안 테스라 라이히 연구소에서 온 잭과 메리 덕분에 상당히 시끄러운 분위기가 되어 있었다. 분위기와는 관계없이 겟타드래곤이 두 대 완성되어 있는데, 하나는 보통의 겟타G이며 하나는 프로토타입의 겟타드래곤이라고 한다. 그리고 또 하나, 겟타 파일럿 예정자인 벤케이는 대뜸 무사시를 보지마자 선배라고 부르지만, 거기에 자신의 자리가 위협당한다고 느낀 무사시는 벤케이에게 매정하게 군다. 그리고 잠시 후, 겟타드래곤을 탈취 당한다.

■입수 아이템

마그네트 코팅	고곤의 마케로스를 격파하면 획득
부스터	브로켄의 그루를 격파하면 획득

■신유닛

료마	겟타드래곤
하야토	겟타라이거
벤케이	겟타포세이돈
잭킹	텍사스맥
아무로	리가즈이
백식개	크와트로
카미유	Z건담

공략 무사시의 겟타1로 브로켄의 겟타드래곤을 한 번 공격하면 무사시 자폭 이벤트가 자동 진행된다. 이 이벤트 후 새로운 겟트머신들이 출격가능. 겟트머신 합체테스트와 함께 연구소로 떨어지는 미사일들을 모두 처리하는 동영상이 나온다. 이벤트 후 등장하는 텍사스맥은 의외로 대단히 강하니 조금만 신중하게 플레이한다면 적의 송사리들은 충분히 물리칠 수 있다. 그리고 그 다음 턴에 등장하는 주인공일행은 연구소를 적의 마수로부터 지키는데 충분한 전력이므로 연구소를 지키면서 적들을 물리치도록 하자. 이 전투의 가장 난적인 다이와 미케로스는 기력이 올라간 겟타드래곤과 그룬거스트 이식, R-1을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다. 적을 전멸시키면 등장하는 용왕기와 호왕기는 상당히 강한데다가 어느정도 데미지를 받으면 도망치므로 애초에 이녀석들은 안 건드리는 것이 좋다. 브로켄백작의 그루를 물리치는 것만으로 클리어 할 수 있으므로 이녀석에게 마지막 힘을 다 쏟아 붓도록 하자.

▲카우보이 비밥 22화에 등장하는 캐릭터(거짓말)

▲벤케이의 등장. 무사시의 입장은?

▲새로운 겟타의 위력을 보아라!

▲겟타포세이돈의 대설산뫼구기. 용악하다

방금 전의 자폭으로 인하여 죽은 것으로 알고 있던 무사시는 사실 살아있었다. 자폭하는 순간 어떤 이유인지는 몰라도 합체가 풀려서, 그가 타고있던 이글호가 폭발 밖으로 튕겨져 나갔다는 것이다. 목숨은 겨우 건지긴 했으나 꽤나 심하게 다친 관계로, 오랜 시간동안 병원에서 살아야만 한다는 것이다(원작을 무시하는 순간). 그리고 화면 바뀌어서 류세이와 주인공이 아까 등장했던 용왕기와 호왕기에 대해 이야기를 나누는 것을 볼 수 있다. 어쨌든 기체의 파워 업이라는 목적을 달성했으니 론드벨과 합류하기 위하여 제2신동경시 네르프로 가기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸 → 적을 전멸시킨 후 그루의 격추로 바뀜
■패배조건: 1. 적 유닛이 신 사오토메연구소에 침입. 2. 아군의 전멸

등장유닛
- 아군 출격: 겟타1(무사시)
- 적 유닛: 그시오스β Ⅱ×3, 다이, 양산형 겟타드래곤(브로켄), 미케로스(고곤)
- 아군증원: 적 증원과 함께 신 사오토메연구소 위에서 텍사스맥(잭) 등장. 그 다음턴 A지점에서 R-1(류세이), 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 다이아난A(사야카), 보스보롯(보스) 등장
- 적 증원: 겟트머신 출격후 신 사오토메연구소를 둘러싸며 자이×4, 바드×4, 즈×4, 사키×3 가 등장. 적을 전멸시키면 B지점에서 용왕기, 호왕기, 그루(브로켄) 등장

유닛활용Tips

겟타G

팀 내 에이스가 될 수 있는 유닛이 드디어 나왔다. 겟타로보와 같이 변형을 하여서 단점을 보완할 수 있다는 겟타만의 특징은 여전하며, 겟타드래곤은 샤인 스파크라는 대보스용 결전병기를 소유하고 있으므로 과거의 겟타로보보다 훨씬 넓은 용도로 사용할 수 있다. 개조를 해줄 때에는 장갑을 중심으로 운동성과 무기를 개조해주는 것이 좋다. 겟타포세이돈의 대설산뫼구기는 여전히 EN을 소비하지 않는 강력한 무기이므로 지상에 있는 유닛들을 처리할 때 사용하도록 하자.

20「결전, 제 2 신동경시」로

19-R 제 19화 제 2차 직상 회전

네르프에서 훈련을 받고있는 신지. 이 부분은 원작과 같은 내용으로, 신지의 학교생활에 대한 이야기를 한다. 그리고 또 한 명의 전학생에 대한 이야기를 하는데, 그는 상세한 것은 조사중이지만 네르프를 조사하기 위해 잠입한 것만은 확실하다고 한다. 그 전학생의 이름은 히이로 유이(플레이어에게 있어서는 조사고 뭐고 필요 없는 것이 아닐까).
학교에서도 2명의 전학생들이 화제가 되고 있다. 그 2명중 1명이 에바의 파일럿이라던가…. 사도와의 싸움으로 자신의 여동생이 다쳤다는 토우지는 그 전학생을 만나는데, 처음 만난 것은 히이로(운이 없군). 로봇의 파일럿이냐는 질문에 대답하지 않자 힘으로라도 말하게 하려고 하지만, 도리어 히이로에게 맞는다. 그런 행동에 토우지는 로봇의 파일럿이 히이로라고 생각해 버리고… 켄스케는 히이로를 보고 아야나미 레이와 분위기가 비슷하다고 느낀다. 이때 난데없이 교문앞에 리리나가 나타나서 히이로를 찾는다(이는 건담W 원작에 있는 장면). 한편, 히이로는 어디론가 연락을 하는데, 네르프는 사도라고 하는 정체불명의 적을 파괴하기 위해 인형병기(에바)를 비밀리에 개발했고, 그들은 단순한 연구기관이 아닌 군사조직적인 측면을 갖고있다고 한다. 그리고 극동지구의 연구시설 중 가장 위험성이 높다고 하며, 에바의 파일럿을 조사하겠다고 하는데, 이때 리리나때와 마찬가지로 난데없이 레이가 나타나지만 별 문제 없이 넘어간다(……).
토우지일당은 또 한 명의 전학생인 신지와 만난다(이제야 원작대로 나가는군). 에바의 파일럿이라는 말을 듣자마자 신지를 때리는 토우지. 신지는 토우지가 자신을 때리는 것으로 화가 풀린다면 계속 때리라고 하고, 그 말을 들은 토우지는 더 화를 낸다. 이때 어디에나 난데없이 등장하는(…)레이가 나타나 비상소집이라며 신지를 부른다. 사도가 나타난 것이다.

숙련도 시작 전에 론드벨에 구원요청을 한다(ロンド=ベル隊に救援を要請する)와 구원요청을 하지 않는다(ロンド=ベル隊に救援を要請しない)중 하나를 선택한다. 구원요청을 하지 않으면 겟타팀과 마징가가 원군으로 등장하며, 숙련도가 1 오른다. 또한 구원요청을 하지 않으면 히이로가 이번 화에 한해서 아군이 된다. 그리고 선택에 따라 에바초호기와 적들의 배치가 약간 다르게 된다(구원요청을 하지 않으면 거리가 가깝다).

■입수 아이템

프로펠런트 탱크	카크리콘의 바이아란을 격추
마그네트 코팅	제리드의 바이아란을 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
벤케이	포세이돈호	-	마징가Z(제트 스크렌더)
-	라이가호	-	다이아난A
-	드래곤호	잭, 메리	텍사스맥

■승리 조건: 제 4 사도 사무셀을 격추
■패배 조건: 신지 또는 히이로의 격추,(론드벨 등장 후)모함의 격추

등장유닛 (구원요청을 했을 경우)
- ●아군 출격: 에바초호기(신지)
- ●적 유닛: 바이아란×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×8, 앗시마×4, 가프란×4
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 아가마(브라이트) 외 10기, 4턴 째 C지점에서 마징가Z(코우지), 텍사스맥(잭), 드래곤호(료마), 라이거호(하야토), 다이아난A(사야카), 보스보롯트(보스), 5턴 째 C지점에서 포세이돈호(벤케이)
- ●적 증원: 3턴 째 B지점에서 제4사도 사무셀 등장

(구원요청을 하지 않았을 경우)
- ●아군 출격: 에바초호기(신지), 윙건담(히이로)
- ●적 유닛: 바이아란×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×3, 앗시마×3, 가프란×3
- ●아군 증원: 4턴 째C지점에서 마징가Z(코우지), 텍사스맥(잭), 드래곤호(료마), 라이거호(하야토), 다이아난A(사야카), 보스보롯트(보스), 5턴 째 C지점에서 포세이돈호(벤케이), 6턴 째 R-GUN파워드(잉그램)

공략 어떤 선택을 하든 에바에게는 A.T필드가 있기 때문에 격추될 염려는 전혀 없다. 히이로는 집중이 있으므로 매턴 사용해주면 역시 거의 맞지 않는데, 운이 나쁘게 맞았을 경우엔 변형을 해서 멀리 이동하자. 만약 저력이 발동되었다면 전혀 맞지 않으므로 그냥 계속 싸워도 좋다. 3턴 째 등장하는 사무셀은 A.T필드를 갖고있기 때문에, 4000이상의 데미지를 입혀야 하지만 신지의 기력이 높다면 혼자서도 충분히 상대할 수 있다. 신지는 레벨24에 열혈이 생기므로 참고하자. 여기에서 신지는 명중률이 낮으므로 꼭 집중을 사용하고 싸워야 할 것이다. 5~6턴이면 클리어가 가능하므로, 6턴 째에 등장하는 잉그램은 무시하자.

▲현재의 에바는 무적이다

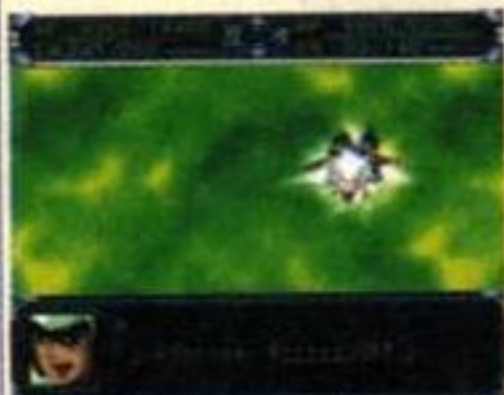
겟타와 마징가도 파워업해서 돌아왔다(자세한 내용은 슈퍼계를 보자). 네르프에서는 론드벨에 대기명령을 내린다.
네르프에서는 미사토가 신지에게 명령위반을 한 것을 꾸짖지만 신지가 자신이 아니어도 사도를 쓰러트릴 수 있는 사람도 많다며, 자신을 이곳에서도 필요 없는 인간이라고 말한다. .

20 「결전, 제 2신동경시」로

20 제 20화 결전, 제 2 신동경시

네르프에서는 에바시리즈를 론드벨로 보내려는 생각을 하고 있다. 그리고 시내에서는 류세이와 주인공, 코우지가 100분의 1스케일의 형상기억초합금의 「겟트머신 BOX」를 사기 위해 돌아다니고 있었다. 신나게 쇼핑을 하는 도중, 주인공과 류세이의 그 특유의 감으로 무엇인가 오는 거 같다는 느낌을 받아서, 재빨리 아가마로 돌아가게 된다. 그리고 우연히 길을 가다가 그들의 대화를 듣던 신지 또한 네르프로 돌아간다. 잠시 후 주인공과 류세이의 감을 확인이라도 시켜주 듯 사도가 등장한다. 그에 맞춰서 발진하는 초호기이지만, 기다리고 있던 사도 라미엘의 일격에 대파(大波)당하고 회수된다. 이에 네르프본부에서는 라미엘을 물리치기 위하여 야시마작전을 실행하는데, 론드벨은 다른 유닛이 에바의 근처에 접근하는 것을 막는 역할을 맡게 된다.

공략 라미엘은 건드려봤자 도움될게 없으므로 신경쓰지 말고 요마제국의 유닛이나 재빨리 처리하도록 하자. 2턴 째 등장하는 R-GUN은 등장시 전투에 참가하기 쉬운 위치에서 등장하므로 그대로 전투에 참가시켜주자. 간테는 HP가 높은 관계로 조금만 무신경해도 제한된 턴 이내에 물리치지 못하는 사태가 벌어질 수도 있으니 송사리들을 어느정도 물리치다가 기력이 되었다 싶을 때 적당히 갓버드로 물리치도록 하자.

▲초호기를 저격하는 라미엘

▲독수리의 매서운 눈을 가진 라이딘 버드 상태

▲레이가 웃는 모습은 여기서도 볼 수 있다

■승리조건: 4턴이내에 요마제국의 유닛을 전멸시키는 것
■패배조건: 1. 에바초호기가 적에게 공격받는 것 2. 신지 또는 레이의 격파 3. 모함의 격추 4. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 에바초호기(신지), 에바영호기(레이), 라이딘(아키라)
- ●출격 유닛: 아가마(브라이트) 외 8기 출격가능
- ●적 유닛: 도로메×6, 석화수 바스토돈×6, 간테, 간테(사킨), 제5사도 라미엘(라미엘)
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 R-GUN(잉그램) 등장

■입수 아이템	
프로펠란트탱크	사킨의 간테를 물리치면 획득

■신유닛	
신지	에바초호기
레이	에바영호기

숙련도 요마제국의 부대를 3턴 이내에 전멸시키면 숙련도 +1

곧 독일에서 에바 이호기가 온다는 소식을 들을 수 있다. 그리고 겐도는 론드벨에게 그 에바이호기가 네르프까지 안전히 수송되는 것을 돕기 위하여 남 아탈리아 섬으로 향한라고 한다. 그리고 우주에 있는 블렉스 준장으로부터 우주 쪽의 에우고도 네오지온의 때문에 상당히 고전을 하고 있다는 통신이 들어온다. 잠시 후 또다른 통신이 들어오는데 하즈키박사로부터 극동지부는 오카장관의 부재로 인하여 많은 어려움을 겪고 있다는 내용의 통신이다. 더불어 수전기대의 최종 테스트를 할 것이 있으니 수전기대를 빨리 극동지부로 보내달라고 한다. 론드벨은 동시다발적으로 터지는 사건을들 한꺼번에 처리하기 위하여 팀을 3개로 나누게 되는데, 리가 밀리티어를 따라 우주로 향할 멤버는 카미유, 화, 버닝, 몬시아, 우라키, 키스, 리가 밀리티어의 멤버들이며 극동지부에 남을 멤버는 수전기대, 마징가팀, 콤바트라팀, 겟타팀, 라이딘과 고프랜더팀. 마지막으로 남은 멤버들은 에바이호기의 수송부대와 합류하기 위해 남 아탈리아로 향하기로 한다. 여기서 주인공은 어디로 갈 거냐고 묻는데…

리가 밀리티어를 따라서 우주로 향한다. 21-A 「홍콩시티」로
극동지부에 남는다. 21-B 「짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사」로
에바이호기수송부대와 합류한다. 21-C 「성전사들」로

21-A 제 21화 홍콩 시티

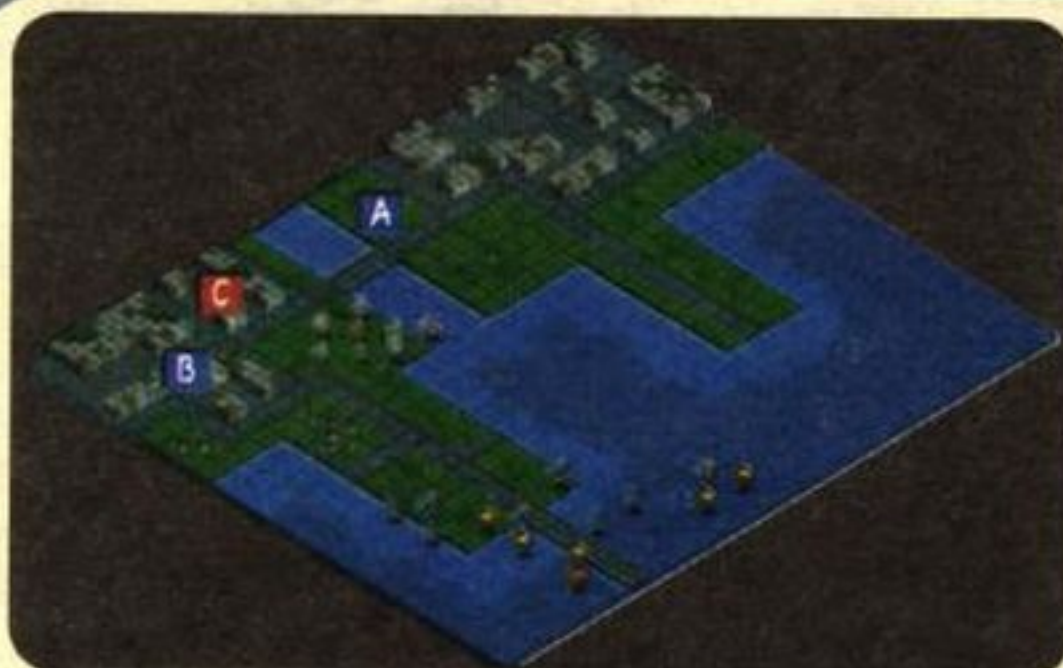
홍콩에서 리가 밀리티아의 전함 린호스Jr.에 탑승한 일행. 홍콩은 특별보호지구이기 때문에 반 연방 세력인 리가 밀리티아의 전함도 들어올 수 있던 것으로, 특별보호지구에서는 전투행위가 금지되어 있기 때문에 적들이 올 염려도 없다.

린호스Jr.에 찾아온 개리슨. 그는 리가 밀리티아와 카라바의 스폰서인 파람재벌의 사람이다. 파람재벌은 현재 롬펠러 재단의 압력으로 사정이 좋지 않다고 한다. 롬펠러 재단은 티탄즈와 OZ를 지원해 주는 조직이므로 파람재벌과는 적과 같은 곳이다. 또한 개리슨은 홍콩의 근처에 티탄즈 부대가 와있다고 하는데, 그들의 습격에 대비해 파일럿들은 전투배치로 대기하라는 명령을 받는다. 그러나 카미유는 대기중인데도 불구하고 누군가가 부르는 느낌을 받는다며 밖으로 나가버리는데….

▲카미유와 포우의 만남

공략 적들은 린호스Jr.만을 노리므로, 메타스를 출격시켜(초기엔 비어있는 상태이므로 인터미션에서 파일럿을 지정해 주어야 한다) 린호스를 수리하며 다른 유닛들로 공격하자. 고메스는 필중이 있으므로 반격으로 적의 HP를 줄이는 것도 좋다. 브란과 벤은 이동하지 않으므로 직접 가서 없애야 하며, 적의 원군으로 등장하는 포우는 카미유와 전투 후 설득할 수 있다(2번 설득하면 퇴각한다). 슈라크대의 정신커맨드는 좋은 것이 많으므로 이들을 잘 활용하자(우정, 신뢰, 격려등)

숙련도 시작 전에 화는 주인공에게 카미유가 어디에 있는지 대답에 따라 진행이 약간 달라진다. 발진용 캐터펄트 부근을 찾는다(發進用カタパルト付近を搜す)를 선택하면 숙련도가 1 올라가며, 격납고 입구 부근을 찾는다(格納庫入口付近を搜す)를 선택하면 숙련도에는 변함이 없지만 개리슨, 톳포, 레이카가 양산형 다이탱크로 출격한다.

별 문제 없이 린호스는 우주로 나올 수 있었다. 한편, 화는 카미유에게 포우에 대해 물어보지만 카미유는 대답해주지 않는다.

■승리 조건: 8턴 째까지 린호스가 무사할 것, 또는 적의 전멸
■패배 조건: 린호스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(고메스), V건담 헥사(올리퍼) 외 8기
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 앗시마×4, 가프란×4, 바이아란×4
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건블레스터(쥰코), 건이지×5(코니, 페기, 마헤리아, 케이트, 헬렌), 3턴 째 린호스의 옆에서 카미유
●적 증원: 3턴 째 C지점에서 사이코건담(포우)

격납고 입구를 선택한 경우 아군 출격은 6기가 되며 주인공은 카미유와 함께 4턴 째에 원군으로 등장하고, 그에따라 포우도 4턴 째에 등장한다. 또, 2턴 째에 슈라크대(쥰코, 페기, 코니, 마헤리아, 케이트, 헬렌) 대신 B지점에서 염가판의 다이탱크를 탄 개리슨들이 역시 원군으로 등장하고, 슈라크대는 3턴 째에 등장한다.

■ **입수 아이템**

부스터	브란의 앗시마를 격추

■ **신유닛**

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
올리퍼	V건담 헥사	케이트	건이지
고메스	린호스Jr.	마헤리아	건이지
쥰코	건블레스터	페기	건이지
코니	건이지	헬렌	건이지

22-A 「건담, 별의 바다에」로

21-B 제 21화 짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사

극동지부로 온 수전기대는 이골장관대리(오카장관의 대리로서 극동지부에 있다)에게 명령불복종, 배신미수죄(사라의 경우), 하극상 등의 죄명으로 독방에 가두어지게 된다. 몇 일 후, 독방에 가둬진 수전기대의 모두들은 다시 작전에 투입되어 수송선을 타고 가는 도중, 갑부시에서 적이 머무르고 있다는 정보를 캐치한다.

갑부시로 향한다.
갑부시로 향하지않는다.
「갑부시로 향한다」 선택시 숙련도 +1

등장유닛
●아군 출격: 이글파이터(시노부), 빅모스(료), 랜드쿠가(사라), 랜드라이거(마사토), 미데아
●적 유닛: 메기로트×9
●아군 증원: B지점에서 주인공, R-2(라이) 등장
●적 증원: A지점에서 메기로트×5, 제가리아×7, 하바쿠쿠(샤피로), 에제키엘(비레타) 등장

공략 원작에도 있는 사피로의 죽음의 포위망 작전에 걸려든 수전기대. 2턴 째부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅모스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 전멸시키고 나면 합체이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 료가 빅모스의 바이패스를 뽑아버려서 합체 실패. 이러지도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상태가 되어 버린다. 그대로 턴을 넘기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 특공을 하는 게랄 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 하즈키 박사의 도움으로 다시 한 번 아까의 포메이션을 짜게 되어 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 턴엔 R-2와 그룬거스트 이식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

▲스파르타식 군인양성으로 유명한 이글장관

▲신의 전사 斷空我 등장!

숙련도 사피로의 하바쿠쿠, 비레타의 에제키엘을 물리치면 각각 +1.

게랄을 잃은 슬픔에 젖은 수전기대들. 하지만 곧바로 또 다른 출동명령이 내려지는 관계로 슬퍼할 틈도 없다. 수전기대의 모두는 더 이상 슬퍼하지만은 않고 죽은 게랄의 몫까지 싸우기로 결심한다.

■승리조건: 1. 미데이의 방어 2. 적의 전멸 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 유닛 하나라도 파괴당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

■입수 아이템

아포지모터	사피로의 하바쿠쿠를 물리치면 획득

■신유닛

시노부	단쿠가
라이	R-2

유닛활용Tips

단쿠가

시노부의 특수능력 야성화 덕분에 활용성 최강의 자리를 넘볼 수 있도록 파워업한 유닛. 야성화가 발동되기 위한 조건인 기력 130은 수전기대로서는 조건이 없는 것이나 다름없다(4인 모두 기합을 소유하고 있다). 단공검을 10단개조하면 생기는 단공광아검 역시 활용도도 높은데다가 상당히 강력하므로 단공검 10단개조는 정말 필수. 단공검을 기본으로 장갑과 운동성을 개조해주고 이동력을 늘리는 강화파츠를 달면 정말로 전장을 자유롭게 누빌 수 있다.

22-B 「싸움의 바다에」로

21-C 제 21화 성전사들

브라이트의 함대는 순조롭게 남 아탈리아 섬으로 향하고 있는 중이었다. 그리고 잉그램은 남 아탈리아 섬에 가게되면 DC본부에서 그룬거스트 이식의 무장을 추가시킨다고 한다. 그렇게 순조롭게 남 아탈리아로 가고 있는 아가마는 어떤 이상한 빛에 둘러 쌓이게 된다. 잠시 후 정신을 차려보니 어떤 숲속이다. 태평양 위를 가고 있었는데 어째서 숲속에 있는 것인가? 영문을 모르고 어리둥절하는 브라이트들의 앞에 정체불명의 유닛들이 접근한다! 그들중 우두머리로 보이는 대머리남자는 브라이트와 대면을 요구하고, 브라이트는 그것에 따른다. 대머리남자의 이름은 드레이크 루프트. 아의 나라의 왕이라고 하는 것이다. 그리고 옆에 있는 남자는 숏트 웨폰이라고 하며 과거 지상에 있을 때 SRX계획에서 잉그램과 함께 일을 했었다고 한다. 그리고 이곳 바이스톤 웰은 지상과 바다의 중간에 존재하는 세계이며, 지상과 직접적으로 붙어있는 것은 아니다. 즉, 차원이 다른 세계라는 것이다. 그리고 드레이크는 오라배틀러를 소유하고 있는 자신은 바이스톤 웰 전체를 평정하려 하지만, 더 많은 오라배틀러를 양산해내는데는 많은 시간이 걸리기 때문에 지상의 부대를 소환했다고 하는 것이다. 그리고 거기서 일이 잘 성사되면 그들을 지상에 돌려보내주는 것을 약속한다는데… 브라이트는 일단 생각해본다고 하며 답변을 뒤로 미룬다. 그리고 대원들과 상의를 해보지만, 역시 드레이크는 지온이나 티탄즈와 다를바가 없다고 판단, 드레이크의 영토를 탈출하기로 한다. 그리고 우연히 미 페라리오인 참 파우와 니를 만나서 탈출의 도움을 받게 되는데…

■승리조건: 1. 아가마의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 아가마(브라이트), 단바인(쇼우), 보춘(마벨), 추가 13기 출격 가능
●적 유닛: 드람로×14, 단바인(토드), 레프라칸(번), 월 웝스(드레이크)
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 보춘(니), 보춘(킨) 등장

■입수 아이템

미그네트 코팅	토드의 단바인을 물리치면 획득
미그네트 코팅	번의 레프라칸의 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
쇼우	단바인
니	보춘
마벨	보춘
킨	보춘

공략 원작에도 있는 사피로의 죽음의 포위망 작전에 걸려든 수전기대. 2턴 째부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅모스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 전멸시키고 나면 합체이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 료가 빅모스의 바이패스를 뽑아버려서 합체 실패. 이러지도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상태가 되어 버린다. 그대로 턴을 넘기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 특공을 하는 게랄 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 하즈키 박사의 도움으로 다시 한 번 아까의 포메이션을 짜게 되어 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 턴엔 R-2와 그룬거스트 이식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 아가마는 출력이 떨어져서 이동이 불가능하다. 이번 전투의 주된 적인 오라배틀러들은 모빌슈츠만큼 잘 피하고 잘 맞춘다. 불행 중 다행으로 화력은 약한 편. 그러나 적의 단바인과 레프라칸은 그러한 약점이 극복되어 있는 우수한 기체다. 그러므로 자이언트로보나 그룬거스트의 공격을 필중 걸고 때려서 한 방에 없애도록 하자. 드레이크의 윌 윔스는 15000정도의 데미지를 받으면 퇴각하다. 현재로서 그를 물리칠 전력은 없으므로 곱게 돌려보내주도록 하자.

니 일행의 도움으로 무사히 탈출할 수 있게된 아가마대. 니는 드레이크에 대하여 설명해주는데 그는 오라로드를 여는 금지된 행동을 하여, 지상인을 바이스톤 웰로 소환시켰었다. 그리고 그 지상인 숏트 웨폰은 오라배틀러를 개발시켰다. 그것을 시작으로 드레이크의 군은 점점 강해졌다고 하는 것이다. 그렇다면 드레이크는 어째서 지상인을 필요로 하는 것인가? 그 이유는 바이스톤 웰의 인간보다 지상의 인간이 강한 오라력을 가지고 있기 때문이라고 한다(오라력은 염동력과 비슷한 것인 듯하다). 그리고 마지막으로 그들은 아가마대의 모두가 지상으로 돌아갈 수 있도록 협력한다고 하는 것이다.

22-C 「에레의 영역」으로

22-A 제 22화 건담, 별의 바다로

이제부터는 우주공간에서 싸워야 한다. 그 때문에 우주에서의 전투가 처음인 웃소나 그 외의 대원들을 위해 모의전투로 훈련을 하게 된다. 그리고 코우의 건담 시작1호기는 지상전 전용이기 때문에 리비안로즈에 도착하기 전까지 사용을 금지하는데, 코우는 훈련에 나가지 않고 건담 시작1호기의 밸런스를 조정해 우주에서 사용하려고 생각한다.

한편 훈련의 성과를 보고하려고 브릿지에 간 웃소는 리가 밀리티아의 중심 인물인 진 자하남이라는 사람의 본명(일지도 모르는 이름)이 자신의 아버지의 이름과 같다는 것을 알고 부모를 만날 수 있을 것이라는 기대를 한다(샤크티 앞에서 혼자 기뻐할 수는 없다며 샤크티에게는 비밀로…).

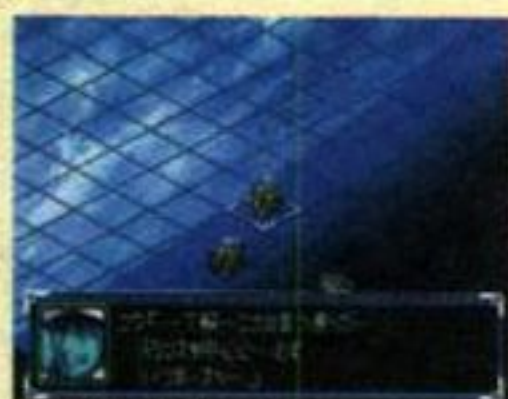
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸, 코우의 격추

공략 3턴 째에 린호스가 올 때까지는 주인공(또는 젝스)과 웃소를 중심으로 접근해 싸우고, 린호스 등장 후에는 압도적인 전력차로 쉽게 이길 수 있다. 코우의 건담 시작1호기는 모든 무기의 우주 적응이 C이므로 사용하기는 무리이다. 격추되지 않도록 번뜩임을 쓰면서 린호스로 이동시키고, 카미유나 주인공으로 시마에게 결정타를 노리자. 시마는 HP가 낮으므로, 카미유가 열혈을 쓰고 공격하면 한 번에 격추할 수 있다. 특별히 어려운 것은 아니지만, 카미유나 웃소를 쓰지 않았었다면 이곳에서 레벨을 올리자(매턴 집중은 필수적). 시마를 격추하면 모든 적들이 퇴각한다.

▲코어파이터는 약하지만 운동성은 좋다

▲잘 싸웠으면서 엄살은

등장유닛 ●아군 출격: V건담(웃소), 짐 커스텀(몬시아), 짐캐논Ⅱ(키스), 주인공
●적 유닛: 잔지발, 릭돔Ⅱ×3, 자크改×3, 겔구구J×3
●아군 증원: 3턴 째 아군 시작지점에서 고메스(린호스Jr.) 외 8기, 4턴 째 B지점에서 코어파이터 ZZ(루), 건블래스터×3(유카, 밀리에라, 프라니), 5턴 째 건담 시작1호기(코우)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 콘티오×2(크로노클, 갓왈드), 조로앗트×6, 5턴 째 시마(겔구구M)

훈련에 나가지 않으면 주인공 대신 젝스(톨기스)와 노인(토러스)이 등장했다가 3턴 째에 린호스가 등장하면 퇴각하고, 지온병사의 겔구구J는 나오지 않는 대신 3턴 째 잔지발의 근처에 지온 병사의 릭돔Ⅱ와 겔구구J가 각각 2기씩 등장한다.

숙련도 전투 개시 전 몬시아는 웃소에게 한 번 더 모의전을 하자고 하며, 옆에 있던 키스와 주인공도 훈련에 나오라고 하는데, 여기에서 훈련에 나가지 않는다(訓練に出ない)를 선택하면 주인공 대신 젝스와 노인이 원군으로 등장한다. 훈련에 나가면(訓練に出る) 숙련도가 1 오르므로 마음에 드는 것을 선택하자.
또한, 적의 원군으로 등장하는 시마는 HP가 반 이하로 줄어들면 퇴각하며, 격추하면 숙련도가 1 오른다.

■입수 아이템

리페어 키트S	시마의 겔구구M을 격추
바이오센서	크로노클의 콘티오를 격추
초밤 아미	갓왈드의 콘티오를 격추

■신유닛

루	코어파이터(ZZ)
프라니	건블래스터
밀리에라	건블래스터
유카	건블래스터

건담으로 무단 출격한 코우. 그가 없었으면 겔구구에게 린호스가 공격받았을지도 모르고(과연 그랬을까 생각되지만) 또 코우는 풀버니언의 테스트 파일럿이기 때문에 이번만은 그냥 넘어가 주기로 한다.
코어파이터의 테스트 중에 전투를 하게 된 루는 카미유에게 Z건담의 후속기인 ZZ건담이 개발되고 있다고 하며, ZZ건담은 Z건담과 RX-78건담의 컨셉을 이어받아 코어블록 시스템을 채용하고 있다고 한다.
한편, 이때 지온의 데라즈가 연설을 통해 연방이 스페이스노이드들을 무력으로 억누르고 있다며 건담 시작2호기의 핵무기가 바로 그 증거라고 한다. 그리고 연방정부에게 공식적인 선전포고를 한다.

23-A 「시동, 더블제타」로

22-B 제 22화 싸움의 바다로

오오토리섬의 빅 팰콘에도 이성인의 침략은 예외가 되지 않았다. 그러한 이성인을 물리치기 위하여 빅 팰콘에서는 다섯 소년소녀들을 선발하여 볼테스에 탑승시킨다.

등장유닛 보아잔 원반은 도로메와 비슷한 강함을 자랑하는 약한 유닛이므로 컴바트라V로 간단히 물리칠 수 있다. 보아잔 원반을 모두 물리치면 도쿠가가의 머리에 있는 초전자발생장치를 파괴하는 공격으로 인하여 컴바트라V의 합체가 풀려버린다. 재합체는 불가능하므로 도쿠가가의 공격을 피해서 턴을 넘기다보면 볼테스V가 등장한다. 이 볼테스V를 이용하여 도쿠가가를 없애게 되면 그 다음 턴에 컴바트라V의 재 합체가 가능하게 된다. 컴바트라V까지 부활하게 되면 이제 무서울 것은 없다. 초전자로보와 초전자머신의 꿈의 콤비네이션을 적들에게 보여주도록 하자(효마의 표현).

▲단순한 공격같은데 합체가 풀리는 괴사태가

▲보~루테~스!! 파~이브!!

▲어릴 적의 추억을 되살리게 해주는 천공검의 이 자세를 보라

효마는 아까의 도쿠가가의 공격으로 인하여 양팔의 뼈가 모두 부서져 있는 상태였다. 이에 효마의 부러진 팔에 고성능의 의수를 이식, 그의 팔을 사이보그화 하기로 한다(이 의견을 낸 인물인 라이도 왼손은 의수다). 한편 극동지부의 장관대리(이골)을 통하여론드벨의 전함 아가마가 행방불명되었다는 소식을 듣는다. 왜 없어졌는지, 어떻게 어디로 없어졌는지는 원인 불명. 그야말로 밑도 끝도 없이 갑자기 사라진 것이다. 그리고 암흑대장군은 그러한 론드벨의 행방불명된 소식을 접한 시점에서 이때야 말로 마징가Z를 끝장낼 좋은 기회라고 생각한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 컴바트라V의 격추 2. 배틀머신 하나라도 격추되는 것

등장유닛
- 아군 출격: 컴바트라 팀의 배틀머신 5기
- 적 유닛: 보아잔 원반×3, 도쿠가가, 스컬그(잔갈)
- 아군 증원: 컴바트라V의 합체가 풀린 다음 턴A지점에서 볼트머신 5기가 등장, 볼테스V로 합체, 컴바트라V 재합체 후 2턴 후 C지점에서 주인공, 단쿠가(시노부), R-2(라이) 등장
- 적 증원: 볼테스V 등장 다음 턴 B지점에서 보아잔 원반×10, 바이잔가×3, 도쿠가가×2 등장

■입수 아이템		■신유닛	
하이브리드 아머	잔갈의 스컬그를 물리치면 획득	파일럿	유닛
		켄이치	볼테스V

유닛활용Tips

볼테스V
이름에 있는 V는 컴바트라처럼 영문자의 V가 아니라 5를 뜻하는 로마자의 V다. 유닛자체의 활용도는 컴바트라V보다 조금 더 넓은 편이다. 그러나 역시 컴바트라V와 비슷하게 메인 공격용보다 정신커맨드의 서포트 역할이 큰 편이다. 중후반부까지는 메인으로 공격을 하여 열심히 키워두다가, 후반부에 가면 보조 정신커맨드를 쓰는 육성작전이 용이하다.

23-B「마징가 VS 암흑대장군」으로

22-C 제 22화 에레의 영력

현재 바이스톤 웰에는 크게 두가지 세력이 있는데, 드레이크군과 반(反)드레이크군이 그 두가지 세력이다. 그리고 반드레이크군의 대의적 존재는 라우의 나라라고 한다. 그리고 드레이크는 윌 윕스를 완성시킨 후 미의 나라를 멸망시켰으나, 분명 다음 차례는 라우의 나라일 것이라고 한다. 그리고 바이스톤 웰의 문명 레벨을 보자면 중세 유럽과 비슷한 정도인데, 숏트가 지상의 기술을 유입하여 오라머신이 탄생했다는 것이다. 그것이 바이스톤 웰의 미스터리밸런스를 붕괴시킨 것이고… 드레이크의 욕망도 이 오라머신으로부터 시작되었다고 봐도 좋은 것이다. 그리고 그 드레이크는 오라머신으로도 모자라서 아가마까지 손에 넣으려고 한다는 것이다. 그러나 아가마는 현재 엔진고장으로 인하여 움직이지 못하고… 일단 쇼우들은 라우의 나라에 가서 도움을 요청하고 오겠다는 것이다. 오라배틀러4대만으로는 위험하다고 생각한 브라이트는 그들과 아무로, 에마, 아폴리, 로베르트, 레코아와 함께 가라고 하지만 잉그램은 오라배틀러에 장착되어 있는 오라바리어 때문에 빔병기를 가진 유닛으로만 가는 것은 좋지 않다고 하여 자신과 류세이, 주인공도 같이 간다고 자원한다.

숙련도 4턴만에 클리어하면 숙련도 + 2, 자금 + 20000
5턴만에 클리어하면 숙련도 변동無, 자금 + 10000
6턴만에 클리어하면 숙련도 -1
7턴만에 클리어하면 숙련도 -1

■승리조건: 8턴이내에 아군유닛전부 맵북쪽에 도착하는 것
■패배조건: 1. 8턴 이내에 아군유닛중 하나라도 목적지에 도착하지 않은 경우 1. 아군유닛중 하나라도 격추당하는 것

등장유닛
- 아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 단바인(쇼우), 리가즈이(아무로), 코아파이터(레코아), 보춘(킨), 보춘(니), 보춘(마벨)
- 적 유닛: 드람로×12, 단바인(토드), 바스톨(가라리아)

공략 아군유닛이 평소 향하는 쪽은 동쪽이다. 그것을 기준으로 북쪽을 찾을 수 있다(화면 우상단이다). 적의 증원도 없고하니 되도록 빨리 북쪽으로 향하도록 하자. 그룬거스트 이식과 R-1은 이동력도 낮은데다가 비행불가능인 유닛이니 초반엔 변형을 해서 날아가는 것이 좋을 것이다. 이번에 새로 등장한 가라리아의 바스톨은 대단히 강력한 오라배틀러이므로 각별히 주의 요망. 거슬려서 반드시 격추시켜야겠다는 사람은 R-GUN이라던가 그룬거스트 이식의 강력한 공격을 마구 선사해주도록 하자.

▲오라배틀러를 상대로 대활약! R-GUN.

▲잠의 등장 효과음은 뾰로롱~

적진을 빠져나온 주인공일행은 유유히 산골짜기를 타고 리우의 나라로 향하는 도중, 우연히 미의 나라의 에레를 만나게 된다. 그녀는 미의 나라가 멸망한 후 자신의 힘을 높이기 위해 이 산중에서 수행을 하고 있었다고 하면서 요즘은 거대한 재앙의 느낌이 온다고 한다. 그녀는 드레이크가 자신의 나라에 침공할때도 모든 세계를 감싸안고 있는 불길한 영력의 존재를 느꼈다고 하는 것이다. 또, 오라로드를 여는 방법을 아냐고 묻는 참의 질문에 자신은 방법을 모르지만, 그들은 언젠가 반드시 돌아갈 수 있을 것이라고 하며, 그것은 단순한 예언같은 것이 아닌 자연의 순리라는 것이다. 한 편 드레이크는 동맹국인 쿠의나라 국왕 비숏이 게아가림의 완성을 눈앞에 두었다는 보고를 받는다.

23-C 「나' 국의 여왕」으로

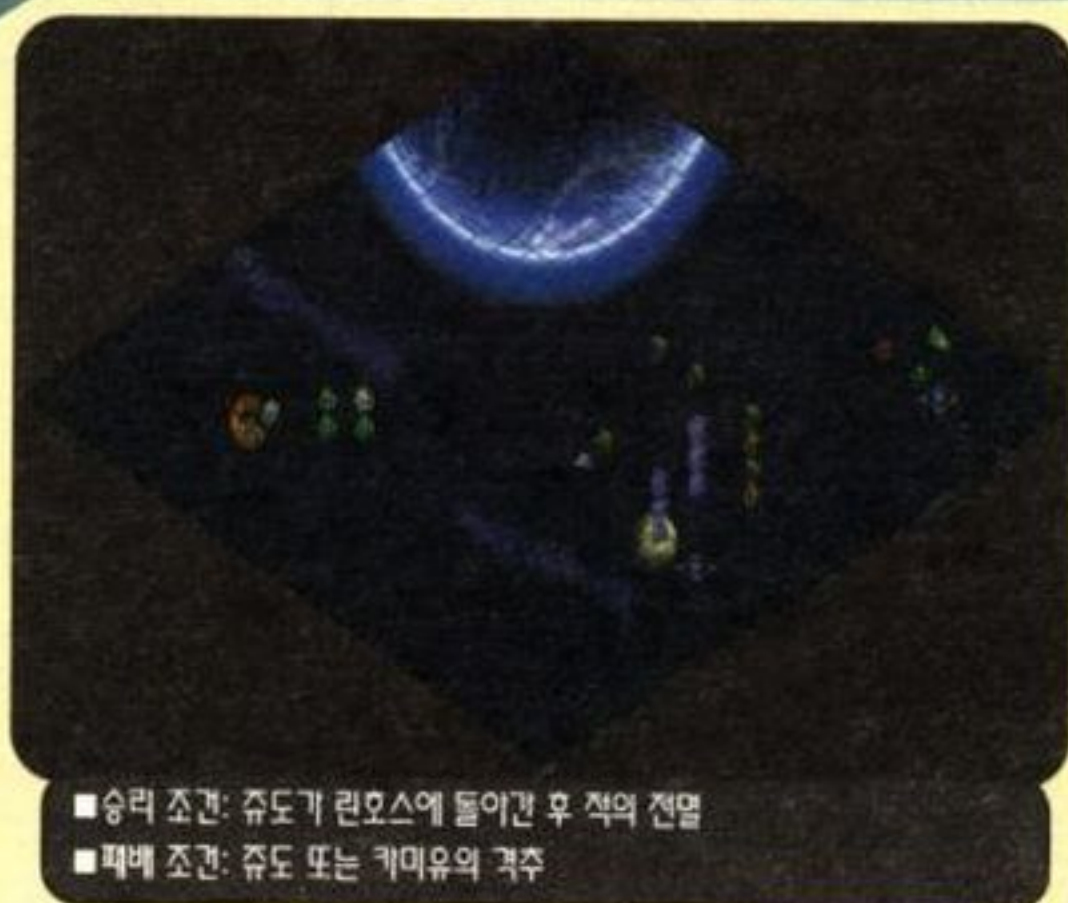
23-A 제 23화 시동 더블제타

라비안로즈, 그곳은 아나하임 일렉트로닉스가 지은 거대한 항구이다. 마치 장미처럼 생겼다고 해서 지어진 이름인데, 새로운 모빌슈츠의 개발이 진행되고 있는 곳이다. 아나하임사는 자사의 기체를 테스트하기 위해 에우고와 리가 밀리티아를 지원하고 있다고 한다.
한편 쥬도와 그의 일당들은 린호스에 잠입해 모빌슈츠를 훔쳐서 팔려고 한다. 쥬도는 동생인 리나는 말리지만 듣지 않자 화를 내며 가버리고… 리나는 주인공, 웃소와 만나게 된다. 리나는 쥬도들이 모빌슈츠를 훔치려고 하는 것을 모두 말해버리고… 웃소와 주인공, 오델로는 쥬도들을 설득하려 하지만 쥬도들은 듣지 않고 결국 모빌슈츠를 훔쳐서 달아나버린다. 그리고 그것을 쫓아가는 카미유. 때마침 적들이 습격해온다.

공략 쥬도가 린호스에 돌아가면 ZZ건담을 타고 나온다. 그동안 웃소와 코우, 카미유로 싸워야 하는데, 적들이 강하지는 않으니 집중을 사용해 반격하며 싸우자. 특별하게 어려운 것은 없는 곳으로, 여기에서 쥬도의 레벨을 올려두는 것이 좋다. 만약 여기에서 쥬도가 린호스에 돌아가지 않은 채로 적이 전멸하면(3턴 안에) 버그로 인해 다음화로 넘어갈 수 없으니 '숙련도가 오르겠지' 라는 생각은 버리자.

▲ZZ건담의 개그 캐릭터들 등장(후반엔 진지하다)

▲코어파이터로는 무리이다(누가 코어파이터의 무기를 개조하겠는가)

숙련도 카미유가 이번 일의 모든 책임을 지고 쥬도들은 무사히 풀려나고, 쥬도는 린호스에 타게 되며 비차와 몬도, 엘, 이노, 리나에게 라비안로즈에 남으라고 한다. 그들은 에마리 함장대리가 말기로 하는데 어디에 갔는지 찾을 수 없는 모양이다.
한편, 블렉스는 린호스에게 연방군의 전함들에 건담 시작2호기가 핵을 사용할지도 모른다며 그 콘페이섬(솔로몬) 주변을 수색해 달라고 한다. 그리고 지구에서는 아가마와의 연락이 갑자기 끊겼다고 하는데….

■승리 조건: 쥬도가 린호스에 돌아간 후 적의 전멸
■패배 조건: 쥬도 또는 카미유의 격추

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(고메스), Z건담(카미유), 코어파이터 ZZ(쥬도), V건담 헥사(비차), 건이지×3(몬도, 이노, 엘)
●적 유닛: 햄머 햄머×2(마슈마, 고튼), R 자쟈(캬라), 엔드라×2, 가루스J×2, 즈사×2, 가자D×3, 가자D×3, 가루스J×2
●아군 증원: 2턴 째 린호스의 옆에서 건담 시작1호기Fb(코우), V대시건담(웃소), 쥬도가 돌아오면 린호스의 옆에서 8기 출격

■입수 아이템

마그네트 코팅	마슈마의 햄머 햄머를 격추
리페어 키트	캬라의 R 자쟈를 격추

■신유닛

쥬도	ZZ건담
-	건담 시작1호기Fb
-	V대시건담

유닛활용Tips

ZZ 건담
현재로서는 상당히 강력한 기체인 ZZ건담. MAP병기의 공격력이 2600이나 되며, 주로 사용하는 더블 빔라이플도 2400으로 다른 건담계보다 강하다. 다만 탄수가 적고 이동력이 낮은 단점이 있는데, 더블 빔라이플을 변형상태에서도 사용할 수 있으므로 변형상태로 행동하는 것이 더 낫다. 하이메가캐논은 EN을 많이 사용하므로 EN을 중점적으로 개조하자. 또한, 쥬도의 뉴타입능력은 최고이므로 ZZ건담을 쓰지 않더라도 쥬도는 사용하는 것이 좋다.

24-A 「솔로몬의 악몽」으로

23-B 제 23화 마징가Z vs 암흑대장군

광자력 연구소에서 한가하게 코우지의 생일을 맞이할 수 있을 거라 생각(코우지의 친동생 시로의 생각)했으나, 동경에 나타난 기계수를 물리치기 위하여 생일조차 잊어버리고 출격하게 되는 코우지. 슈퍼로봇의 파일럿은 휴일도 없다(이 때 동경말고도 많은 일본의 주요도시가 공격을 받지만, 마징가Z는 한대뿐. 일단 가장 가까운 동경부터 해결하기로 생각한 것이다).

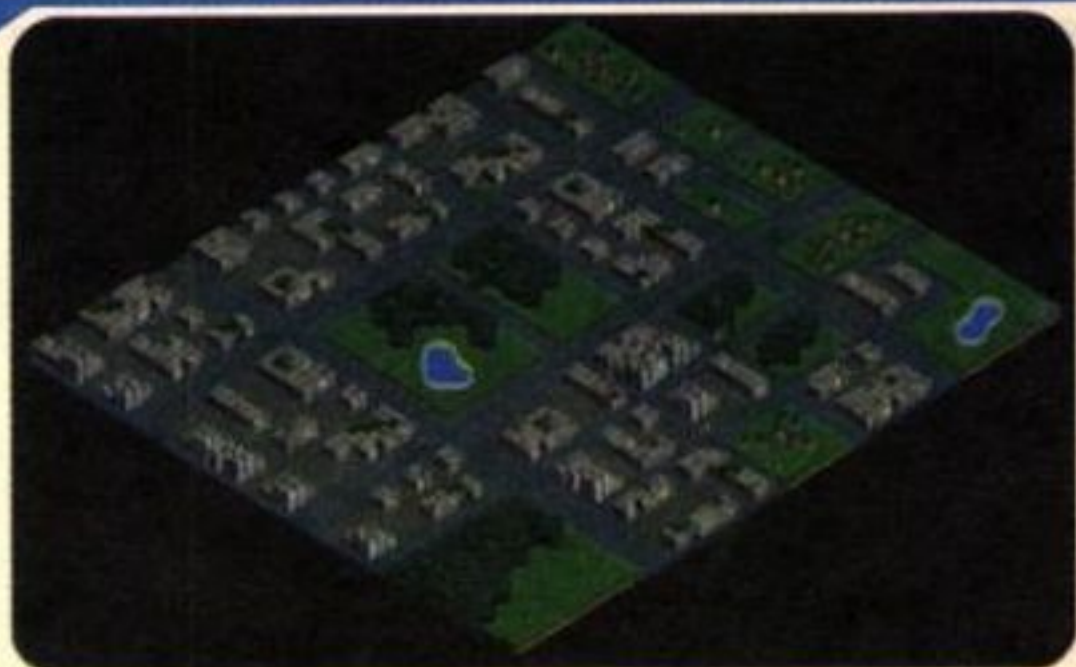
공략 마징가Z를 제대로 개조해주지 않고, 제대로 키워주지 않았다면 상당히 고전할 수밖에 없는 시나리오이다. 처음 맵에 등장해 있는 3마리의 전투수는 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있지만(원작에서는 굉장히 고전한단 말이다!), 두 번째 맵은 마징가Z로서는 상당히 힘들 것이라고 생각했는지 아군의 증원이 빨리도 등장한다. 적 유닛 중 용왕기와 호왕기는 주인공만 노리므로 주의. 게다가 그들은 HP가 반정도로 떨어지면 퇴각하므로 쓰러뜨리는 것은 불가능. 적을 모두 전멸시키면 등장하는 암흑대장군 할아범은 화력도 강하고 장갑도 2700이나 되며 더욱이 HP회복(大)가 있으므로 물리치기 아주 힘들다. 천공검V자베기라던가 샤인스파크, 갓버드 등을 이용해서 도망가는 HP정도를 잘 계산한 후 공격을 하여 반드시 물리치도록 하자.

▲먹어라 아이언 컷터!!

▲위대한 용자의 등장

그레이트 마징가는 사실 코우지와 시로의 아버지인 가부토 켄조박사가 비밀리에 초합금 뉴Z를 이용해서 건조한 것이었다. 이것은 코우지와 시로에게 비밀로 하도록 하며, 켄조는 계속 마징가 양산계획을 이행하기 위해 과학요새연구소로 돌아간다. 한편 주인공은 마징가의 수리가 끝날 때까지 광자력연구소에서 대기하기로 하고, 볼테스V는 잠시 빅팰콘으로 돌아간다.

■입수 아이템

조범 이머	2번째 등장한 단테를 물리치면 획득
프로펠란트탱크S	고곤의 미케로스를 물리치면 획득
초합금Z	암흑대장군을 물리치면 획득

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 코우지의 격추

등장유닛
●아군 출격: 마징가Z(코우지)
●적 유닛: 그시오스β Ⅱ×5, 자라가 ×3, 알소스×3, 조갈, 오베리우스, 용왕기, 호왕기, 단테(단테), 미케로스(고곤)
●아군 증원: 2턴 ≥ 마징가Z의 바로 옆에서 그레이트 마징가(테츠야) 등장, A지점에서 주인공, 단쿠가(시노부), 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), R-2(라이), 라이딘(아키라), 텍사스맥(잭), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장
●적 증원: 적을 전멸시키면 B지점에서 암흑대장군 등장

숙련도 첫 번째 맵의 단테와 두 번째 맵의 암흑대장군을 물리치면 각각 숙련도 +1.

24-B 「볼테스 기사회생」으로

23-C 제 23화 '나' 국의 여왕

라우의 나라로 가는 도중, 모두의 체력이 떨어져 잠시 휴식하게 되지만, 류세이만은 잉그램의 명령에 의해 쉬지 못하고 기계를 정비하는 신세가 되었다. 좀 너무하다고 생각하는 주인공에게 류세이는 교관이 과거 PTX팀의 대장이었기 때문에 그렇다는 것이다(PTX팀은 SRX팀 이전에 만들어진 퍼스널 트루퍼 팀 이름이다). 그리고 참의 북서쪽에서 거대한 배가 온다고 하는 소리에 휴식을 멈추고 전투태세에 들어간다.

공략 역시 참이 말하는 커다란 배는 오리배틀쉽이었으나 적군이 아닌 나의 나라, 성소녀(聖少女) 시라 라파나의 그랑가란이었다. 적이 아닌걸 확인하고 안심하지만, 남쪽에서 드레이크군의 오라머신이 등장한다. 이대로 그랑가란이 당하는 것은 곤란하다고 느낀 쇼우는 중대한 결단을 내린다.

그랑가란을 방어한다.
그랑가란을 후퇴시킨다.
'그랑가란을 후퇴시킨다'를 선택시 숙련도 증가.
'그랑가란을 방어한다'를 선택시 숙련도 하락

2턴 ≥ 쇼우가 강제 이벤트에 의하여 그랑가란의 내부에 들어갔다가 나올때는 빌바인을 타고 등장한다. 빌바인은 상당한 전력이 되므로 유용히 쓰도록 하자. 숏트의 스프리건은 5턴이 되면 퇴각한다. 그전에 잡아야 하는데 상당히 강하므로 조금 힘들 것이다. 역시 잉그램과 주인공을 잘 사용하는 수밖에 없다.

■승리조건: 1. 그랑가란이 맵 남쪽에 도착하는 것
■패배조건: 1. 그랑가란의 격추 2. 쇼우의 격추

등장유닛
●아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 리가즈이(아무로), 코아파이터(레코아), 단바인(쇼우), 보춘(니), 보춘(킨), 보춘(마벨)
●적 유닛: 드람로×10, 브브리(뮤지), 스프리건(숏트)

숙련도 숏트를 물리치면 숙련도 +1

▲R-GUN의 최강무기인 HTB캐논

▲신봉자가 굉장히 많은 성소녀 시라

무사히 전투를 마친 주인공일당. 시라는 쇼우를 보며 예언에 나온 그 구세주가 바로 쇼우일 것이라고 한다. 그 말을 들은 쇼우는 자신은 구세주같은 것이 아니지만, 이대로 지상에는 돌아가지는 않고 계속 바이스톤 웰을 위하여 싸우겠다고 한다. 그리고 오라로드를 열려면 에 페라리오의 장 자코바 아온을 만나면 된다고 하는데, 그는 지금 만나기 상당히 어려운 상태라고 하는 것이다. 어쨌든 자코바 아온을 만나는 것은 잠시 후의 일. 일단 계속 가던 라우의 나라로 향하려 하지만, 그랑가란이 완성된 것을 드레이크가 안 이상, 어떻게 해서든 아가마를 탈환하려 할 것이다. 그것을 염려하여 라우의 나라에 가는 것을 뒤로 한 채 아가마와 합류하러 길을 되돌아가게 된다.

유닛활용Tips

빌바인

한 때 적진을 혼자서 헤집고 다니며 피할 거 다 피하고 크리티컬마저 잘 내는 깡패 파리(풍뎅이?)가 드디어 동료가 되었다. 이번 작품에서는 그 능력이 약간 파워 다운이 된 듯하지만 여전히 강함을 느낄 수 있다. 3000이하의 빔 공격은 무효화시키는 오라바리어가 있긴 하지만 오라배틀러계열은 맞으면 무조건 저세상이라고 봐야하니 장갑과 HP는 개조하지 않는 것이 좋다. 운동성을 중심으로 오라베기 시리즈를 개조해주면 쇼우의 무식한 격투능력에 따라 아주 잘 사용할 수 있다. 참고로 보조파일럿인 참 파우에게는 시리즈의 전통에 따라 기적이라는 정신커맨드가 생기는데, 획득 레벨이 상당히 높으므로 별 의미는 없다.

■입수 아이템

사이코 프레임	숏트의 스프리건을 물리치면 획득
바이오센서	뮤지의 브브리를 물리치면 획득

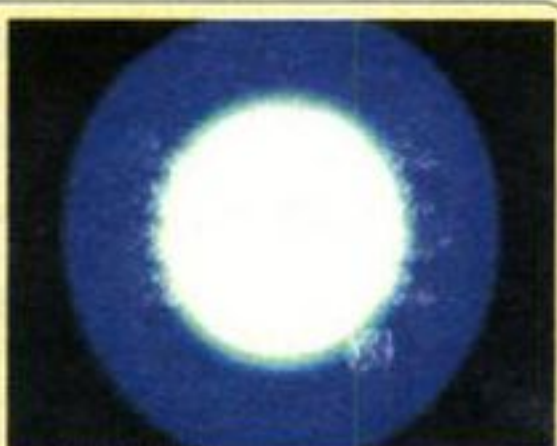
■신유닛

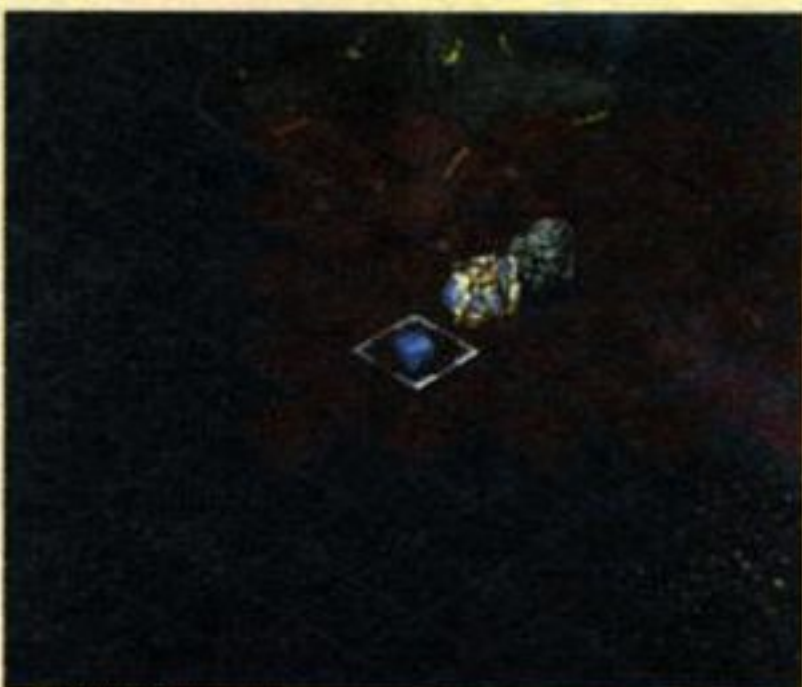
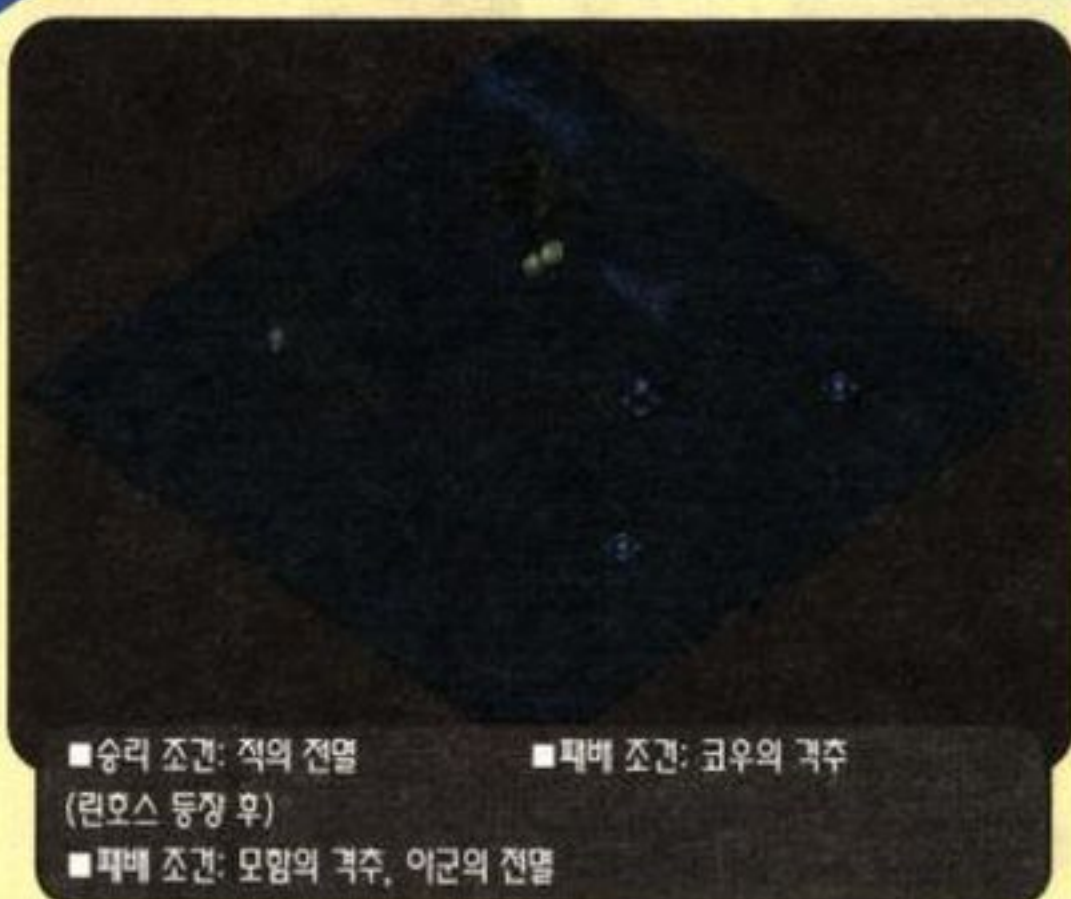
파일럿	유닛
쇼우	빌바인

25-C「동경상공」으로

24-A 제 24화 솔로몬의 악몽

아무리 수색해도 건담 시작2호기는 찾을 수 없다. 아무래도 단독으로 행동하고 있는 모양이다. 모두들 계속된 출격으로 상당히 지쳐있는 상태. 쥬도는 쉽지만 억지로 출격하게 되는데, 이때 리나와 비챠, 몬도, 엘, 이노를 발견한다. 몰래 린호스에 탑승한 그들은 쥬도가 걱정되어서 왔다고 하지만, 사실은 린호스 자체를 훔치려고 온 것.
린호스가 있는 곳과는 반대편에서 건담 시작2호기가 나타났다는 벨이 울리고, 가장 기동력이 좋은 코우의 건담이 먼저 출격하지만 가토의 핵은 저지하지 못한다

공략 가토 격추 외에는 그다지 어려울 것이 없다. 5턴 째에 자동으로 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자. ZZ건담의 MAP병기가 매우 효과적으로, 격려를 이용해 기력을 올리고 사용하자.

▲건담의 핵공격

숙련도 가토를 격추하면 숙련도가 오른다. 가토는 2턴 째에 도망가는데, 코우만으로 격추하는 것은 무리이다. 미리 주인공의 기체에 메가부스터 등을 장착하고 가토를 쫓아가서 공격하자. 리얼계라면 헬렌과 밀리엘라의 격려를 이용해 기력을 높여서 차크람 슈터를 사용하자. 또한, 메가부스터와 부스터를 장착해도 가토를 공격하는 것은 불가능한데, 코우로 가토의 진행방향을 막으면 공격할 수 있다 된다. 슈퍼계라면 처음에는 변형 상태로 이동해야만 따라잡을 수 있다. 가토는 HP가 높으므로 반드시 열혈을 사용하자.

▲이렇게 길을 막는다

■승리 조건: 적의 전멸
(린호스 등장 후)
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

■패배 조건: 코우의 격추

등장유닛
●아군 출격: 건담 시작1호기Fb(코우), 주인공
●적 유닛: 건담 시작2호기(가토)
●아군 증원: 2턴 째에 린호스Jr, (고메스) 외 15기
●적 증원: 1턴 째에 바우(그레미), R 자자(카라), 드라이센(오우규스트), 즈사×3, 겔구구×3, 겔구구J×3, 릭돔Ⅱ×3, 가자D×3, 엔드라×1

■입수 아이템

대 빔코팅	가토의 건담 시작2호기를 격추

결국 작전은 실패, 콘페이섬은 지온의 솔로몬으로 돌아갔다. 블렉스는 우주는 네오지온, 지구는 티탄즈가 장악해버렸으며, 모두 남 아탈리아 섬의 ASS-1을 노린다고 한다. 그리고 네오지온은 사이드4의 폐기된 콜로니를 남 아탈리아 섬에 떨어트리는 계획을 추진중이다. 그렇게 되면 거대전함마저 파괴되기 때문에, 이 정보는 고의로 유출시킨 것일지도 모른다고 한다. 그래서 그 계획의 진위를 판별하기 위해 린호스는 사이드4로 향한다.

25-A「크로스본 뱅가드」로

24-B

제 24화 볼테스 기사회생

보아잔군의 과학자 즈루가 초전자 일당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔다며 가루다, 오레아나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자일당에게 반초전자빔을 발사하여 합체할 수 있는 에너지를 모두 빨아들여서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캠벨 성인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이넬을 몰락하게 만들자고 하는 것이다. 한 편 빅 팰콘에서는 격해지는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라마그콘을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데… 그리고 어느덧 효마의 팔은 다 나은 듯 오늘이나 내일이나 배틀젯트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

공략 반 초전자빔에 맞아서 합체가 풀리는 볼테스팀. 그냥 놔두면 금방 모두 파괴되므로 회피율이 올라가는 빅팰콘 위로 모두 이동시킨 후 방어하자. 3턴 째 등장한 주인공들은 스컬그에 있는 켄이치의 아버지는 진짜가 아닌 보아잔군이 만든 사이보그라는 것을 알아차리고, 동시에 울트라마그콘을 장착한 컴바트라V가 등장한다. 이제 더이상 거리낄 것은 존재하지 않는다. 아까의 볼트머신 방어전을 생각하며 분풀이를 하도록 하자. 강력 니마즌코를 물리치면 볼트머신은 볼테스V로 합체 가능하다.

▲생긴대로 노는 즈루

▲기적소녀 레비의 첫 등장

선택문 울트라마그콘을 어디에 달아줄 것인가?
배틀제트에 달아준다.
볼트크루저에 달아준다.
'배틀제트에 달아준다'를 선택하면 숙련도 증가

■승리조건: 볼트머신이 모두 살아남는 것 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 볼트머신이 하나라도 격추 당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛
●아군 출격: 볼테스V(켄이치)
●적 유닛: 보아잔 원반×7, 바이잔가×3, 강력 니마즌코, 도쿠가가×3, 스컬그(도 즈루)
●아군 증원: A지점에서 주인공, 겟타G(료마), 단쿠가(시노부), 마징가Z(코우지), R-2(라이), 라이딘(아키라), 보스보롯(보스), 다이아난A(사이카), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장, 빅팰콘의 옆에서 컴바트라V(효마) 등장

■입수 아이템

고성능조준기	즈루의 스컬그를 물리치면 획득

켄이치의 아버지인 켄타로운 이성인들에게 정보를 빼앗기고 있는 듯하다. 이 말의 의미는 켄타로가 아직 죽지 않고 계속 살아있다는 뜻. 아버지가 살아있다는 희망에 켄이치와 그의 동생들은 상당히 안심한다. 그리고 한 편 하이넬은 레비로부터 보아잔군이 캠벨성인과 동맹을 맺은 것이 확실히 허가되었다는 소식을 듣고 자신은 그런 적 없다며 날뛰지만 이제 와서는 어쩔 수 없다고 생각한다. 하이넬은 동맹사건의 범인이 즈루인지도 모르고 이렇게 된 이상 반드시 콤바트라와 볼테스를 물리치라는 명령을 내린다.

25-B 「샤킨, 악마의 싸움」으로

24-C

제 24화 오라로드

드레이크군은 역시 생각대로 아가마의 제압을 위해 준비중이었다. 그리고 아가마 내부에서는 브라이트와 크와트로가 잉그램에 대해 이야기를 하고 있었다. 브라이트는 그가 너무나도 수수께끼에 쌓여있는 인물이라고 한다. 그리고 크와트로는 몰래 조사해본 바에 의하면 그의 2년전의 기록은 존재하지 않는다며 어쩌면 쥬피트리안(목성인)의 스파이일지도 모른다는 것이다. 그에 대한 이런저런 이야기를 하고 있노라니(비밀이 많으니 할말도 많다) 토레스로부터 아가마의 엔진수리가 완료되었다는 소식을 듣는다.

공략 시작하면 반의 레프라칸이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기합으로 기력을 110까지 올린 자이언트로보를 레프라칸이 로켓바주카의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 턴을 넘긴 후 다음 턴에 필중을 이용, 레프라칸을 공격하여 한방에 없애버리자. 이로서 숙련도가 올라가는 것이다. 5턴 째 가라리아의 비스톨이 등장, 쇼우를 노리고 그 주변의 오라가 모여든다. 그리고… 열린다. 지상으로 가는 길, 오라로드가.

▲"우리 사실은 악역이오"

숙련도 적을 5턴까지 남겨두면 숙련도 증가
반을 2턴이내에 격추시키면 숙련도 증가

■입수 아이템

이포지모터	반의 레프라칸을 물리치면 획득

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아가마의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 아가마(브라이트), 백식改(크와트로), 제간(케라), 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이), 알렉스NT-1(크리스), 슈퍼건담(에마)
●적 유닛: 드람로×8, 레프라칸(반)
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 그랑가란(시라), 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 리가즈이(아무로), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 코아파이터(레코아), 보춘(니), 보춘(킨) 등장
●적 증원: 3턴 째 B지점에서 드람로×6, 레프라칸(페이), 레프라칸(아렌), 레프라칸(제릴) 등장

25-C 「동경상공」으로

25-A 제 25화 크로스본 뱅가드

린호스는 폐기 콜로니의 수색을 하고 있지만 발견되지 않는 도중에 프론티어사이드의 방향에서 폭발이 일어나며, 그곳의 콜로니에서 구원요청이 들어온다.

공략 빌깃드를 이동시키지 않으면 격추되어버리므로, 첫턴에는 꼭 빌깃드를 이동하자. 연방군 병사들은 신경쓸 필요 없다. 시북은 집중을 사용하고 반격으로 베르가 기로스들을 없애자. 적의 원군은 린호스측이 맡으면 된다.

▲난데없이 모빌슈츠에 탑승

▲강하지만 금방 사라진다

숙련도 시북으로 드렐을 공격하면 +1. 시북이 나온 턴에 공격하지 않으면 드렐은 도망가므로 집중을 사용한 후 접근해서 공격하자. 격추하지 않아도 숙련도는 올라간다.

처음 MS에 타서 훌륭하게 조종을 한 시북은 건담F91의 파일럿으로 린호스게 탑승하게 된다. 한편 쥬도의 친구들은 린호스에 탑승했다는 것이 들통나고, 쥬도는 그들을 어딘가 안전한 곳에 내려달라고 한다. 하지만 그들은 어느 콜로니도 안전하지 않다며 린호스에 남아있겠다고 하는데, 고메스 함장도 이를 허가한다(어린 아이가 더 늘어나도 변할 것은 없다며…).

헨켄의 전함 라딧슈에 의해 V2건담과 화이트아크를 받은 린호스는 지구에 내려가기로 결정한다.

■승리 조건: 빌깃드가 살아남는다
■패배 조건: 빌깃드의 격추
(린호스 도착 후)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 제간(빌깃드), 제간×3(연방군 병사)
- ●적 유닛: 베르가 다라스(드렐), 베르가 기로스(자비네), 베르가 기로스×8
- ●아군 증원: 2턴 째 건담F91(시북), 3턴 째 롤기스(젝스), 토러스(노인), 4턴 째 B지점에서 린호스Jr. (고메스) 외 12기
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 자크Ⅲ(이리아), 가자D×6, 바우×3

린호스가 등장하면 젝스와 노인은 퇴각한다.

■입수 아이템

고성능 레이더	자비네의 베르가 기로스를 격추
바이오센서	이리아의 자크Ⅲ 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
시북	건담F91	엘	-
빌깃드	제간	몬도	-
이노	-	-	화이트 아크
비치	-	-	V2건담

유닛활용Tips

F91

Z건담과 비슷하지만 운동성, 이동력 등이 더 높다. 또한, 분신이 있고, 공격력 2400의 빔 런처가 있다는 것도 장점. 최고 무기인 베스바가 기력을 110이나 필요로 하지만 시북에게는 기합이 있으므로 별 관계가 없다. EN소모가 40이긴 하지만 전체적으로 Z건담보다 뛰어난 성능이다. 먼저 EN을 개조, 그 후에 베스바와 빔 런처를 개조하는 방향으로 나아가자.

화이트 아크

수리장치와 보급장치가 모두 있고, HP도 높은 편. 보급기체 치고는 높은 공격력을 갖고 있지만 운동성이 낮아 잘 맞지 않으므로 공격받을 때는 주로 방어를 하자. 정신커맨드 「보급」을 갖고있는 캐릭터를 태우면 매우 효과적이다.

V2 건담

빔라이플을 이동 후에 사용할 수 없는데다가 가장 강력한 무기인 빛의 날개가 격투계이기 때문에 그렇게 강한 파워는 내지 못한다. 하지만 MAP병기의 빛의날개는 범위가 매우 넓으므로 개조한다면 한 번에 많은 적들을 없앨 수 있다. 특이 30화 이후로 등장하는 젠트라디 병사들에게 효과적. 빔라이플과 MAP병기 빛의날개를 강화하는 것이 좋으며, EN도 높여두자(빛의날개의 필요EN은 100이고 V2건담의 초기 최대EN도 100이다). V2어설트건담이 되기 전까지는 그렇게 좋지는 않다.

26-A 「바다에서의 말레비트」로

25-B 제 25화 샤킨! 악마의 싸움

한편 샤킨은 이번에야말로 반드시 라이딘과 아키라를 없애버리겠다고 다짐하고, 손을 잡자고 찾아온 고곤과 연합작전을 펼치기로 한다. 샤킨은 곧바로 무트로 폴리스에 통신을 걸고, 히비키 아키라에게 동경에서 최후의 결전을 펼치자는 도전을 한다. 이에 응하는 아키라, 곧바로 라이딘과 함께 출격한다.

등장유닛
- ●아군 출격: 라이딘(아키라), 브루거(진구지), 브루거(레이), 그레이트 마징가(테츠야), 비너스A(쥰)
- ●적 유닛: 도로메×6, 그시오스βⅢ×4, 알소스×3, 자라가×3, 오베리우스, 즈갈, 간테(샤킨)
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), 단쿠가(시노부), R-2(라이), 컴바트라V(효마), 마징가Z(코우지), 다이아난A(사야카), 보스보롯(보스) 등장
- ●적 증원: 3턴 B지점에서 센론건담(우페이) 등장

공략 그레이트 마징가는 상당히 강하다. 그에 비해 같이 등장한 브루거는 그다지 도움이 안되니 전선에서 떨어져 있도록 하고, 라이딘과 그레이트 마징가로 적진을 휘젓고 다니다가 HP가 부족하다 싶으면 비너스A로 회복하자. 3턴 째에 주인공들이 등장한다. 같은 턴에 나오는 우페이가 조금 강하므로 주의해서 한 번에 없애도록 하자. 사킨의 간테는 간테를 제외한 모든 적들이 전멸되었을 때부터 움직이기 시작하는데, 숙적에게 갓버드로 죽음을 선물해주도록 하자(라이딘을 적당히 키워뒀다면, 갓버드 2번이면 물리칠 수 있다). 간테를 물리치고 나면 사킨은 거대 사킨으로 부활하는데, 이 녀석도 어김없이 아군의 슈퍼로봇의 필살기 두 세방으로 쉽게 물리칠 수 있다.

▲그는 중학생이다. 믿어지는가?

▲받아봐라 우페이! 므악시 블라스터어!

▲굉장이 뻔뻔하게 생긴 얼굴을 가지고 있는 거대사킨

전투가 끝나면, 어디선가 나타난 아가마와 빌바인이 보인다(이 때 가라리아는 쇼우로 설득가능). 론드벨은 그 동안 바이스톤 웰이라는 곳에 가있었다고 하며, 오라배틀러를 타고 있는 사람들은 거기서 알게된 동료라고 하는 것이다. 잉그램은 R시리즈의 파워업 파츠가 완성되었으니 곧 R시리즈에 파워업 파츠를 달아줄 수 있을 것이라고 한다. 류세이는 자신의 기체인 R-1이 드디어 강해진다며 좋아하지만, 파워업 파츠는 R-2와 R-3의 것뿐이라는 잉그램의 말에 금방 실망한다. 어쨌든 론드벨이 행방불명된 동안 우주에서는 지온이 핵을 사용하고 티탄즈가 본격적인 활동을 하게되고 여러가지로 상태가 말이 아니다. 일단은 아가마는 네르프에 가보고 이후의 행동을 결정하기로 한다.

26-B 「붉은 에반겔리온」으로

25-C 제 25화 동경상공

어쨌든 지상으로 돌아온 듯하다. 안심하고 일단 극동지부에 연락하려는 찰나, 신주쿠상공에서 전투가 일어났다는 것을 발견한다. 연방군의 통신에 의하면 정체불명의 소형기동병기같은 것과 공중전을 하고 있다는 것이다. 소형기동병기라… 오라배틀러다! 쇼우일 가능성이 높다고 생각한 브라이트는 아가마대의 목적지를 신주쿠 상공으로 잡고, 그쪽으로 향한다.

공략 동경상공에서 존재하는 오라배틀러는 빌바인과 바스톨, 즉 쇼우와 가라리아인 것이다. 쇼우는 지상에서 싸우지 말고 굳이 싸운다면 바이스톤 웰로 돌아가서 싸우자고 하고, 열심히 가라리아를 설득한다. 그 후, 아군의 턴이 돌아오면 쇼우로 가라리아를 설득가능, 차후 가라리아가 동료가 되는 조건이 된다. 가라리아를 설득하고 나면 여기저기 사방팔방에서 튀어나오는 기계수 무리를 볼 수 있다. 그리고 가라리아의 퇴각, 동시에 마벨들도 볼 수 있다. 기계수는 오라배틀러와는 정반대로 못 맞추고 못 때리므로 어느정도 안심하고 싸워도 된다. 6턴 째에 등장하는 윙건담 일당은 의외로 힘든 상대다. 그러므로 빌바인같은 유닛에게 집중을 걸어 붙여서 싸우게 하자.

▲여기서만 특별출연하는 미오 사스가

▲엇싸 엇싸 선더브레이크~!!

■승리조건: 적의 전멸　　■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 빌바인(쇼우)
- ●적 유닛: 바스톨(가라리아)
- ●아군 증원: A지점에서 단바인(마벨), 보춘(니), 보춘(킨) 등장, 2턴 ≥ B지점에서 아가마(브라이트), R-1(류세이) 등장, 추가로 3기 출격가능, 4턴 째 C지점에서 단쿠가(시노부), 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), 컴배트라V(효마), R-2(라이), 보스보롯(보스), 텍사스맥(잭), 다이아난A(사이키) 등장
- ●적 증원: 가라다K7×2, 다브라스M2×2, 토로스D7×2, 제노바M9×2, 아브도라U6, 제노사이더F9×4, 그루(브로켄), 그루(아슈라) 등장, 4턴 째 D지점에서 자리가, 알소스, 즈갈, 오베리우스, 단테(단테) 등장, 6턴 째 C지점에서 건담샌드록(카토르), 건담헤비암즈(트로와) 등장

■입수 아이템

프로펠런트탱크	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
하이브리드 아머	아슈라남작의 그루를 물리치면 획득
고성능레이더	트로와의 건담헤비암즈를 물리치면 획득
대빔코팅	카토르의 건담샌드록을 물리치면 획득

론드벨 본대와 재회한 코우지들은 재회의 기쁨을 느끼며 바이스톤 웰에 대한 이야기를 듣는다(치즈루가 중간에 낭만적이라며 한 번쯤 가보고싶다고 한다). 그리고 쇼우는 이제부터 바이스톤웰로 돌아갈 방법을 찾아본다고 한다. 그리고 그 동안은 론드벨을 도와주겠다고 한다.

26-B 「붉은 에반겔리온」으로

26-A 제 26화 바다에서의 말레비트

린호스Jr. 과의 합류 예정 지점에 도착한 아가마. 아가마측은 에바2호기를 무사히 얻었다. 그들도 많은 기체를 얻어서 아가마는 단쿠가, 컴바트라V, 볼테스V를 합체상태로 갑판에 얹어서 이동할 정도로 공간이 부족하다고 한다.
갑작스런 적의 습격. 적은 단 하나로 바다 속에서 공격해온다. 단 하나… 바로 사도인 것이다.

공략 먼저 가기엘을 없애는 것이 중요. 가기엘은 물 속으로밖에 이동할 수 없기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 다만 AT필드로 4000이하의 데미지는 무효화하는데, 물속에 있으므로 많은 공격들이 본래의 위력을 발휘하지지 못해 AT필드를 뚫을 수 없다. 레이의 탈력을 사용해 기력을 낮추거나, 물에 강한 겟타포세이돈을 사용하자. 2턴 째에 등장하는 적들 중 랄은 명중, 회피가 높으므로 주의. 하몬의 잔지발은 약간의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 이때 모든 적들이 같이 퇴각하므로 가장 마지막에 격추하자. 격추를 위해서는 겟타드래곤의 샤인스파크를 개조했어야 한다(단쿠가는 처음 등장하므로 개조불가능). 또한 크리스와 바니가 전투하면 대화를 하는데, 나중에 바니를 설득하려면 꼭 전투를 하자.

숙련도 시작 전에 아스카가 가기엘을 3분 안에 없애겠다고 한다. 이 말대로 아스카로 3턴 안에 가기엘을 없애면 숙련도가 1 오른다. 다른 유닛들로 적당히 공격한 후에 아스카로 결정타를 때리는 것도 가능하며, 에바이호기에는 신지가 탑승하고 있기 때문에 노력을 사용해 둘의 레벨을 동시에 올릴 수 있다.

▲목표는 3분

론드벨의 아가마와 합류한 린호스. 블렉스의 명령에 의해 린호스는 론드벨에게 넘겨주고, 고메스와 슈라크대는 아가마를 타고 홍콩에 돌아간다.

▲수상한 잉그램

주인공은 잉그램에게 그때의 사건이 잉그램이 계획한 것이 아닌가를 묻지만 잉그램은 그것이 우연이라고 말한다. 그런 잉그램을 대하며 주인공은 예의 두통이 시작되고… 잉그램은 분명히 무엇인가를 숨기고 있다고 생각한다.
한편 니는 쇼우에게 무엇인가 큰일이 일어났다는데…

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 아가마(브라이트), 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 겟타드래곤(료마), 리 가즈이(아무로), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), R-2(라이), 건담NT-1(크리스), 에바영호기 改(레이), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제6사도 가기엘
●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 린호스Jr. (고메스)외 5기
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 구후(랄), 잔지발(하몬), 켄푸화(슈타이너), 자크改(바니), 자멜×3(아코스, 코즌, 클램프), 켄푸화×4, 릭돔Ⅱ×3

■입수 아이템

리페어 키트	바니의 자크 를 격추
프로페란트 탱크	슈타이너의 켄푸화를 격추
하이브리드 아머	랄의 구후를 격추
미노프스키 크래프트	클리어시 입수

■신유닛

-	린호스Jr.	켄	보춘
쇼우, 참	빌바인	신지	에바초호기
라이	R-2	레이	에바영호기 改
마벨	단바인	아스카	에바이호기
니	보춘	켄이치	볼테스V

20화 종료후의 분기에 의해 없어졌던 캐릭터들을 다시 사용할 수 있다. 슈라크대와 올리퍼는 없어지고 그들이 사용하던 건이지와 건블래스터도 없어진다. V건담 헥사는 여전히 사용할 수 있으며, 린호스Jr. 의 함장은 브라이트로 바뀐다.

27 「머신 전개」로

26-B 제 26화 붉은 에반겔리온

네르프 본부로 오게된 론드벨은 정식으로 에반겔리온의 스탭들과 합류하게 된다. 그리고 마저 수행하지 못했던 임무인 에바2호기수송부대와의 합류를 위해 남 아탈리아 섬으로 가게되는 론드벨. 그리고 뒤이어 우주로 날아간 린호스Jr. 대에서 연락이 온다. 그들의 강하장소는 에바이호기 수송부대와 접선하는 곳과 조금 떨어진 곳. 여기서 어떤 쪽과 먼저 합류해야 하나 잠깐 생각하게 된다.

유닛활용Tips

에반겔리온 시리즈

능력치 자체만으로 볼 때 그다지 좋아졌다는 것을 느끼지 못하겠지만, 실질적으로는 굉장히 파워업을 한 유닛들이다. 장갑을 조금 개조하고 전방에 던져놓으면 훌륭한 방패감이 된다. 그외에도 공격력이 의외로 강해서 전투용으로도 쓸 수 있으니 무기도 조금 개조해주면 좋을 것이다. 레이에겐 탈력이 있으므로 유용히 쓸 수 있다.

■승리조건: 제 6 사도 가기엘의 격추
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 모함의 격추

먼저 에바이호기 수송부대와 합류한다.
먼저 린호스Jr.과 합류한다.
'먼저 에바이호기 수송부대와 합류한다' 를 선택하면 숙련도가 증가한다.

공략 시작하면 가기엘에게 레이의 탈력을 한번 써주자. 그렇게 되면 가기엘은 AT필드를 펼치지 못하므로 어떠한 공격에도 뻥뻥 데미지를 받는 약한 모습을 보이게 된다. 아니면 아스카가 열혈을 걸고 두번만 공격해주면 가기엘을 처치할 수 있다(숙련도를 위해서 아스카로 처치해야 한다). 하몬의 잔지발은 조금이라도 데미지를 받으면 퇴각하니 샤인스파크나 단공포 포메이션등으로 열혈걸고 한번에 없애도록 하자. 바니를 크리스로 공격하면 대화 이벤트가 있는데, 이것은 나중에 바니가 동료되는 조건이 된다.

▲튀어나온 면상이 멋지다

▲류세이 오리지널! 너를 편~지!

▲신문배달아저씨 고메스

등장유닛 ●아군 출격: NT-1알렉스(크리스), 에바이호기(아스카), 에바영호기改(레이), 아가마(브라이트), 론드벨 8기 출격가능

●적 유닛: 제7사도 가기엘

●아군증원 :적 증원 다음 턴 B지점에서 리호스Jr.(고메스), ZZ건담(쥬도), Z건담(카미유), 건담F91(시부크), V2건담(웃소), 건담 시작1호기Fb(코우) 등장

●적 증원: 3턴 째 내지는 사도를 물리친 시점 A지점에서 릭돔Ⅱ×5, 캠퍼×4, 캠퍼(슈타이너), 자크改(바니), 자멜(아코스), 자멜(코즌), 자멜(크랜프), 그프(랄), 잔지발(하몬)

■신유닛

파일럿	유닛
레이	에바영호기改
신지	에바초호기
아스카	에바이호기

숙련도 3턴이내에 아스카로 가기엘을 격추시키면 숙련도 +1, 랄의 그프를 물리치면 숙련도 +1

독일에서 같이 온 네르프 특별감찰부의 카지라는 남자는 미사토와 어느정도 안면이 있는 듯하다(원작 참조). 그리고 무엇인가 일이 생겼는지 대원들은 모두 브릿지로 모이라는 명령이 떨어진다.

27「머신 전개」로

27 제 27화 머신 전개

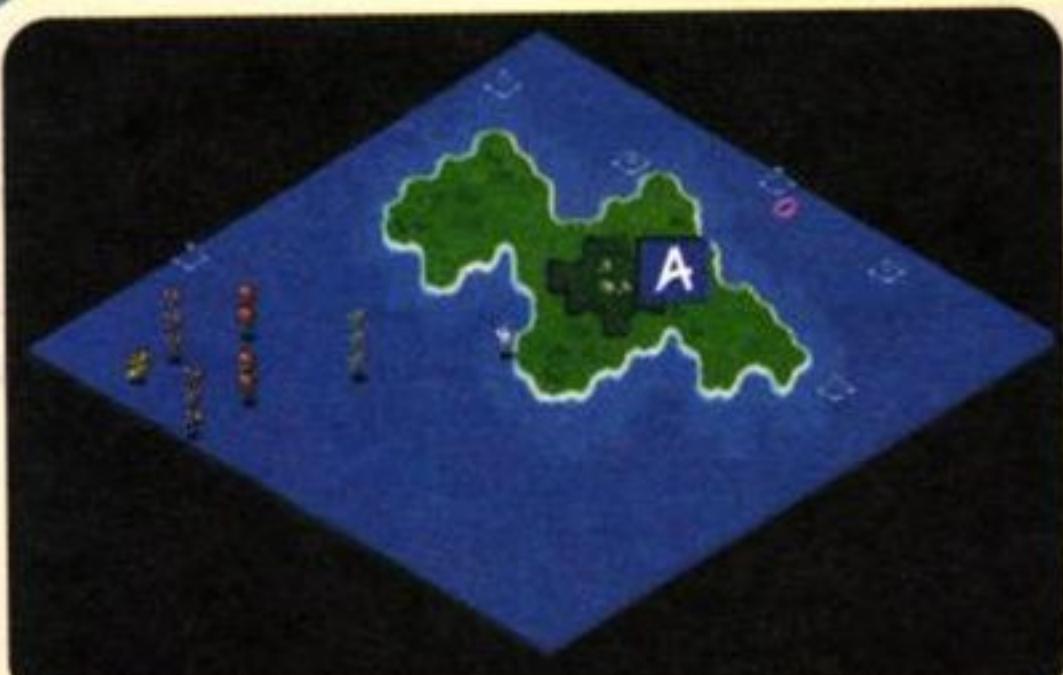
지상에 오라배틀쉽이 4기나 등장했다. 그랑가란과 고라온, 윌윕스와 게아가링의 4척이 그것이다. 아무래도 지상으로 나오게 된 것은 쇼우들 뿐만이 아니라 바이스톤 웰의 모든 오라배틀러들이 나오게 된 듯하다. 일단 오라배틀쉽의 소재를 알아보니 윌윕스는 멕시코, 그랑가란은 게르마텍제도, 고라온은 이스터제도, 게아가링은 마케서스제도 근처에 있다는 것이다. 그리고 윌윕스를 제외한 모든 오라배틀쉽은 남 아탈리아 섬을 중심으로 삼각형을 그린 것처럼 집중되어 있어서 조우하기엔 편할 것이라고 한다. 그리고 마지막으로 멕시코에 있는 윌윕스는 티탄즈와 전투를 시작했다고 한다.

- 남 아탈리아 섬으로 향한다.
- 마케서스제도로 향한다.
- '남 아탈리아 섬으로 향한다'를 선택시 숙련도 증가

잉그램과 쇼우들은 일단 마케서스제도로 탐색을 가기로 한다.

공략 사이버스타는 붉은 삼기사의 트리플러 공격을 받고 시작하게 된다(역시 이 트리플러도 검은 삼연성의 제트스트림 어택처럼 64의 합체공격을 응용한 것뿐이다). 사이버스타는 여전히 사이프래쉬를 쓸 수 없으므로 주의 요망. 3턴 째까지 잘 버티면 주인공들이 원군으로 오니 그때까지 참도록 하자. 오라배틀러는 오라바리어 때문에 빔공격은 거의 통하지 않는다. 장갑이 약한 유닛이 집중공격 당하지 않도록 조심하며 각개격파해 나가도록 하자. 비숏의 게아가링은 HP가 절반정도로 떨어지면 퇴각. 현재로서는 어떻게 그 절반을 줄일 필살기가 없으므로 아쉽지만 도망가게 놔두자(정 죽이고 싶다면 지금까지 모은 모든 돈으로 단쿠가의 단공검을 풀 개조하여 단공광아검을 얻어서 죽일 수 있지만…).

▲잠의 목소리는 매우 귀엽다

▲이 놀라운 스펙. 기절한다

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 마사키의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 사이버스타(마사키)

●적 유닛: 드람로×5, 바스톰×6, 비아레스(가라미티), 비아레스(디), 비아레스(네트), 게아가링(비숏)

●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, R-1(류세이), R-2(라이), R-GUN파워드(잉그램), 빌바인(쇼우), V2건담(웃소), 화이트아크(마벳트), 단바인(마벨), 보춘(니), 보춘(킨) 등장

■신유닛

파일럿	유닛
마사키	사이버스타

유닛활용Tips

사이버스타

무기리스트와 전체적인 능력치를 보면 왠지 모르게 좋아 보이지 않는다. 그러나 나중에 생기는 특수능력인 정령빙의, MAP병기 사이프래쉬 등의 이유로 인하여 매우 강력해질 수 있는 유닛. 기동성이 높고 사정거리가 기므로 운동성을 중심으로 장거리무기들을 개조해 나가자. 반면 한대 맞으면 상당히 위태위태하므로 장갑쪽은 돈을 들여서 개조해주기보다는 강화파츠로 때우는 것이 좋을 것이다.

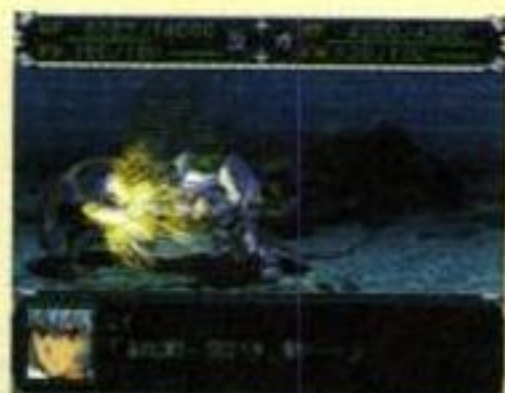
전투가 끝난 후 마사키는 일단 론드벨에 합류하기로 한다. 그리고 잉그램과 크와트로는 마사키에게 여러가지로 심문(질문?)을 한다. 마사키는 당장 슈우를 눈앞으로 데리고 오라고 난리치만, 자신들과 같이 다니면 언젠가는 슈우를 만날 수 있다는 잉그램의 설득에 넘어가서 일단 론드벨과 같이 다니기로 한다.

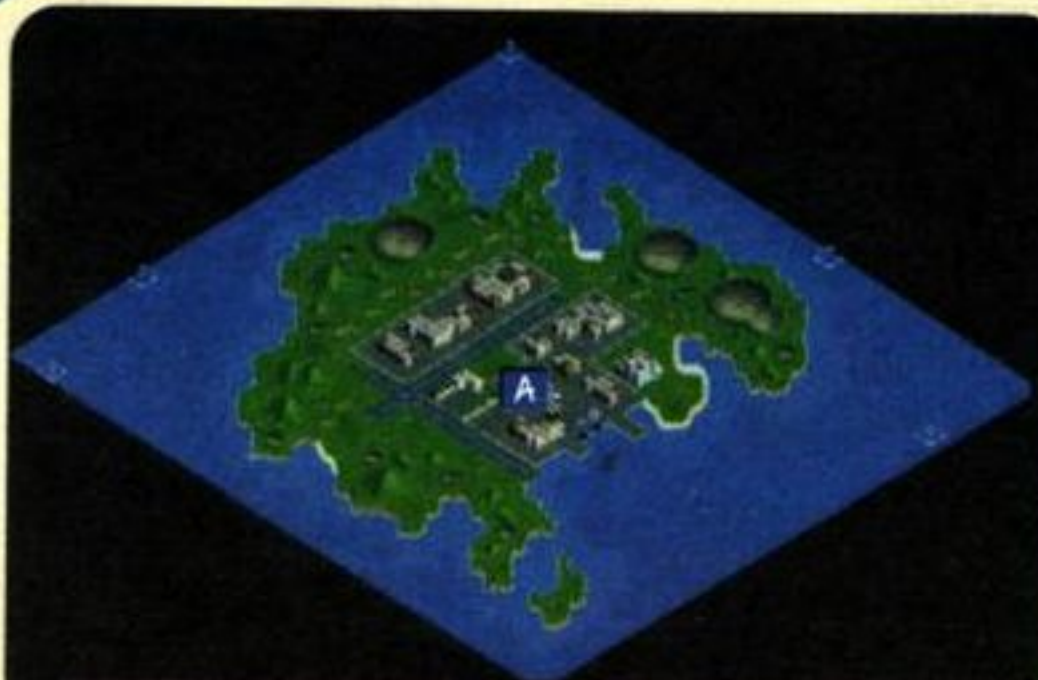
28「EOT의 섬」으로

28 제 28화 EOT의 섬

남 아탈리아 섬에 도착한 론드벨. SRX팀과 주인공은 잠시 DC지부로 가서 기체에 신무기를 장착하러 간다. 그리고 마크로스의 함장 글로벌과 만나는 론드벨. 그는 마크로스가 이성인결전을 위한 것뿐만이 아니라 지구탈출계획의 일환으로서 그렇게 거대하다는 것이다. 그럼 지구탈출계획의 목적은 대체? 그런 이야기를 하고 있노라니 어디선가 사도가 쳐들어온다.

공략 일단 사도에게 레이의 탈력을 걸어주자. 이것만으로 이스라펠은 상당히 약해진다. 공격을 뻥뻥 잘 맞고 때려도 데미지를 주지 못하는 불쌍한 사도가 되므로 빨리 끝장을 보자. 이스라펠을 한 번 물리쳐도 이스라펠甲, 이스라펠乙로 분리된다. 이때 초호기와 이호기는 회수되고 론드벨의 기체 12기가 출격 가능하다. 이때엔 레이의 SP가 탈력을 두 번 쓸 정도로 남아있지는 않을 것이니, 아쉬운 대로 겟타포세이돈의 대설산열구기를 적극 이용하도록 하자.

▲역사에 길이 남을 함장대결

▲올림픽 공식지정마크같이 생긴 사도 공격당하다

숙련도 레이로 이스라펠을 물리치면 숙련도 +1
브라이트로 이스라펠을 물리치면 숙련도 +2

■승리조건: 제 7 사도이스라펠의 격추 → 제7사도이스라펠 甲, 乙의 격추
■패배조건: 1. 제 7 사도이스라펠의 상륙 2. 에바가 하나라도 격추 당하거나, EN고갈되는 것 3. 마크로스 또는 런호스Jr.의 격추 → 1, 2번 조건이 빠지고 아군의 전멸이 추가됨.

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr. (브라이트), 마크로스(글로벌), 에바초호기(신지), 에바영호기改(레이), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제 7 사도 이스라펠(이스라펠)
●아군 증원: 이스라펠을 물리치면 A지점에서 12기 출격

사도를 물리치게되면 다시 재생을 한다는데, 완전히 재생을 하는 것은 약 5일 후, 마크로스 진주식(進宙式)의 날인 것이다. 어떻게 해서든 빨리 사도를 물리치고 싶어하는 론드벨. 작전을 짜기 시작한다.

슈퍼계라면 29-S 「마음에 그리는, 보이지 않는 칼날」로, 리얼계라면 29-R 「검은 초투사」로

29-S 제 29화 마음으로 그리는, 보이지 않는 칼날

한 편 본대가 사도가 신나게 싸우고 있을 동안, 주인공들과 SRX팀은 파워업을 위하여 플러스 파츠를 장착하고 있는 중이었다. 아야는 아버지인 켄조 박사에게 뭔가 특별한 테스트를 받고 있는 중이었으며, 류세이와 주인공은 그 켄조 박사에 의해 DC본부로 가서 염동력 테스트를 받은 후 돌아오는 길에 슈우를 찾다가 허탕친 마사키를 발견하게 된다. 그는 잉그램과 슈우는 비슷한 느낌이며 절대 신용하면 안될 듯한 인물이라고 한다. 그리고 극동지부에서는 H시리즈의 기체가 잉그램의 전 부하인 남자와 세컨드 파일럿에 의해 두 대 강탈당했다고 한다. 잉그램은 그 기체를 찾기 위해 SRX팀과 주인공에게 섬을 찾아보라고 명령한다. 잠시 기체에 대해 이야기하자면 라이의 R-2는 플러스파츠를 장착하여 R-2파워드로 버전 업 하였고, 류세이의 R-1은 염동필드를 장착했으며 새로운 T-LINK소드라는 무기를 얻었다(여기서 류세이는 T-LINK소드라는 이름이 슈퍼스러운 느낌이 나지 않는다면서 천상천하염동파쇄검이라는 이름으로 개명한다). 그리고 주인공은 게도순옥검이라는 무기를 얻는다.

공략 이름의 휴케바인EX는 괜히 쓰러뜨리면 숙련도만 깎이므로 건드려봤자 좋을 거 하나도 없다. 그러므로 부주인공 설득에 전념하자. 부주인공과 전투를 주인공으로 전투를 해서 대화한 후 체력을 절반으로 깎거나, 주인공으로 2번, 류세이로 1번, 라이로 1번 치르면 주인공으로 부주인공을 설득 가능하다. 공격하다가 실수로 강한 공격을 해서 격추시킨다거나, 설득커맨드가 나올 때까지 때리다가 이쪽이 맞아죽는 그러한 극단적인 일만 없으면 간단히 설득시킬 수 있다. 참고로 이름은 슈퍼로봇대전 F의 남자주인공 중 한 명이었다.

▲부녀지간… 절대 안 닮았잖아!!

▲리얼계 주인공기체는 이런 녀석이다

등장유닛
●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), R-1(류세이), R-2파워드(라이)
●적 유닛: 휴케바인EX(이름), 휴케바인MK-II(부주인공)

힘든 전투(?)를 끝내고 나니 본부엔 이미 아야가 돌아와 있었다. 이것으로 SRX팀은 모두 론드벨에 합류하게 되는 것이다. 그리고 잉그램의 말에 의하면 PTX팀의 이름 갈트는 휴케바인을 몰고 군을 탈주하려 했다고 한다. 그러나 아무래도 수상함을 느낀 라이, 조사를 해보기로 결심한다. 그리고 미사토는 카지와 잉그램이 생각해낸 아이디어를 축으로 작전을 2가지 생각해 내는데, 그중 하나는 분열중인 사도의 코어에 대하여 동시에 집중공격, 2체의 에바의 타이밍을 완전히 합쳐서 동시에 사도를 물리치는 것이다. 그리고 그 두 명은 아스카와 신지로 결정났다고 하는 것이다. 그리고 다른 하나의 작전은 지금과도 같이 힘으로 밀어붙이는 작전이다. 단지 공격은 공방의 밸런스가 우수하고 일격필살의 공격을 할 수 있는 유닛이 해야한다는 것이다.

에바2기에게 맡기는 작전을 택한다. 30-A 「순간, 마음, 합쳐서」로
힘으로 사도를 쓰러뜨리는 작전을 택한다. 30-B 「정령빙의」로

29-R

제 29화 검은 초투사

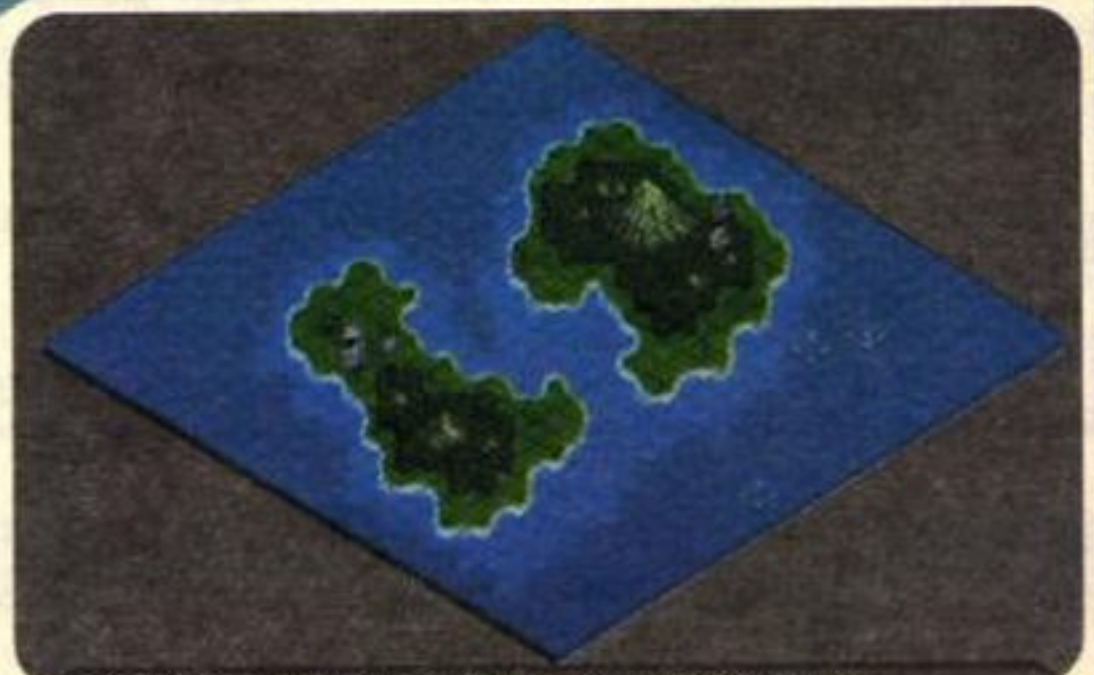
R시리즈와 휴케바인MK-Ⅱ에 신무기가 장착되었다고 한다. 뭔가 수상한 분위기를 풍기는 고바야시박사는 아야를 찾는 라이의 질문에 다른 장소에서 R-3의 테스트중이라며 T-LINK시스템의 테스트를 위해 주인공과 류세이를 데려간다. 그들이 테스트를 하고 있는 중에 잉그램과 고바야시박사의 수상한 대화는 계속 이어지고… 잉그램은 그들에게 무엇인가 강한 자극을 주어야 한다고 말한다. 훈련이 끝난 주인공과 류세이에게 마사키는 슈우와 잉그램을 신용하지 말라고 한다. 류세이는 잉그램은 그런 사람이 아니라고 하지만, 마사키는 그럴수록 뒷면엔 무엇인가가 있다며 자신은 슈우에게 그것을 배웠다고 하는데… 점점 알 수 없어지는 잉그램이다.

한편 카크 해밀박사는 일본에서 G시리즈를 누군가가 훔쳐갔다고 하는데, 범인들이 남 이탈리아 섬에 나타날 가능성이 있으니 주의하라고 한다. 하지만 잉그램은 오히려 그걸 이용할 생각을 하는데… 잉그램은 라이, 류세이, 주인공을 정찰대로 보내며 수상한자를 발견했을 때에는 공격을 해도 좋다고 한다. 마치 적이 나타날 것을 알고있는 것처럼…

▲최면에 걸린 듯한 아야

공략 슈퍼계와 맵과 구성이 동일하지만 적이 휴케바인이 아니라 그룬거스트. 이번화는 적을 격추하는 것이 목적이 아니다. 주인공이 부주인공을 설득하거나 부주인공과 전투한 후 이루므와 전투를 하면 클리어할 수 있다. 설득하려면 먼저 주인공이 부주인공과 전투를 2번해야 하지만, 너무 그것에만 신경을 쓰면 격추될 위험이 있으니 정신커맨드를 적절히 사용하자. 이루므는 "휴케바인은 내가 맡겠다"라고 하지만 실제로는 류세이와 라이를 공격한다.

▲먼저 전투를 하자

숙련도 여기에서 이루므나 부주인공을 격추하면 숙련도가 떨어진다. 힘들게 올려놓은 숙련도를 떨어트리지 않도록 주의하자.

■승리조건: 볼트머신이 모두 살아남는 것 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 볼트머신이 하나라도 격추 당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛
●아군 출격: 휴케바인MK-Ⅱ(주인공), R-1(류세이), R-2(라이)
●적 유닛: 이루므(그룬거스트改), 부주인공(그룬거스트 이식)

■신 유닛

아야	R-3
-	R-2파워드

이밖에 R-1과 휴케바인MK-Ⅱ에 새로운 무기가 추가된다.

그동안 얼마만큼의 시간이 흐른 것일까. 류세이는 약 반년 전에 SRX팀에 들어왔다고 하는데, 터스크는 그와 비슷한 시기에 잉그램이 SRX의 테스트 파일럿으로 데려온 모양이다. 그러면 휴케바인을 탄 것도 반년이 훨씬 넘었다는 것인가. 여러 가지로 수상한 면을 보이는 잉그램은 R시리즈의 합체는 사도 격파 후에 행한다고 한다.

사도를 격파하는 것에는 두 가지의 방법이 있다고 한다. 하나는 두 대의 에바가 완전히 타이밍을 맞추어서 양쪽을 동시에 공격하는 것. 또 하나는 지금까지처럼 모두의 힘으로 물리치는 것. 강력한 공격력과 방어력을 가진 기체인 휴케바인이나 겟타드래곤, 빌바인, 사이버스터 등이 출격하는 것이다. 에바2대에 의한 작전을 선택하면 30-A「순간, 마음, 합쳐서」로, 힘으로 물리치는 것을 선택하면 30-B「정령빙의」로 진행된다.

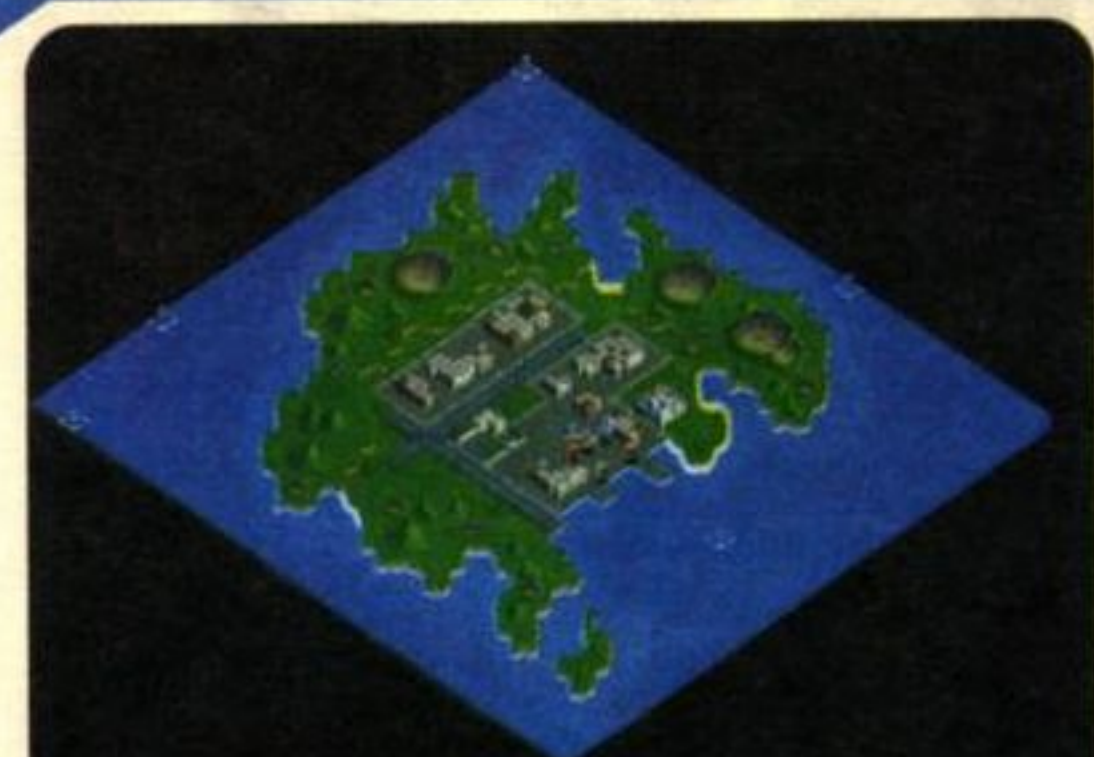
30-A

제 30화 순간, 마음, 합쳐서

신지와 아스카는 5일 후에 있을 사도와의 전투에 대비하여 합숙동거훈련을 시작한다. 중간에 코우지가 안에서 무슨 훈련을 하고 있는지 궁금하다며 히로와 참을 이용해서 엿보기를 시도. 결국 훈련의 내용을 알아내는데 그것인즉 일정한 음동에 맞춰 같은 포즈로 춤을 추는 것이었다(원작을 보지 않았다면 사립 저스티스 학원에서 헬멧 벗은 아키라의 투플라톤을 써보면 알 수 있다). 그리고 훈련의 성과를 보일 전투의 날이 다가온다.

공략 신지와 아스카의 기력은 처음 시작할 때부터 120으로 시작한다. 이 때를 대비해서 초호기와 이호기의 프로그레시브 나이프를 개조해놨으면 편하다. 그리고 전투가 시작되면 열혈을 걸고 한 번 때린 후, 반격을 이용해서 한 번 더 공격하면 한 턴 안에 물리칠 수 있다.

▲사실은 개그에 가까운 훈련

▲그의 야망은 게임으로도 만들어진 역사가 있다

■승리조건: 제 7 사도 이스라펠甲 乙을 같은 턴에 격추시키는 것
■패배조건: 1. 신지 또는 아스카의 격추 2. 초호기와 이호기의 EN고갈 3. 적을 같은 턴에 없애지 못하는 것

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 마크로스(글로벌), 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제 7 사도 이스라펠甲(이스라펠甲), 제 7 사도 이스라펠乙(이스라펠乙)

숙련도 신지와 아스카가 사도를 1턴에 물리치면 숙련도 +2
신지와 아스카가 사도를 2턴에 물리치면 숙련도 +1

선택문 탄환을 쏴서 떨어뜨린다. → 31-B 「부비트랩」으로
탄환을 에바를 이용하여 멈추게 한다. → 31-A 「기적의 가치는」으로

전투가 끝나고 나면 네오지온의 기렌에게 통신이 들어온다. 그는 SDF의 무장을 해제한 후, 순순히 ASS-1을 네오지온에게 넘기라는 것이다. 만약 그것을 받아들이지 않는다면 매스 드라이버를 이용하여 남 아탈리아를 공격하겠다고 하는 것이다. 통신이 끝난 후 남 아탈리아근해를 향하는 초고속으로 낙하하는 직경 1미터의 암괴를 발견한다. 15분 후 남 아탈리아 섬 근처 40km 해성에 낙하한다는데, 여기서 대안이 두가지 나온다. 하나는 날아오는 탄환을 대출력의 화력을 내어서 파괴하는 것, 또 하나는 에바3체의 AT필드를 최대출력으로 동시에 전개, 자체에 명중하기 전 탄환을 튕겨보내는 것이다.

30-B 제 30화 정령빙의

부품도 없고 사이버스터에 대해 잘 아는 웬디도 없어 플라나 컨버터를 고칠 수 없는 마사키. 이대로라면 사이프랏슈와 코스모노바를 사용할 수 없기 때문에 슈우에게는 이길 수 없다며 상심에 빠진다.
한편 만약을 위해 신지와 아스카는 특훈(원작과 같은 댄스연습)을 하지만 잘 되지 않는다. 미사토는 이런 둘을 보고 역시 지금까지처럼 모두의 힘으로 사도를 물리치는 것이 낫다고 생각한다.
브리핑룸에 모인 겟타팀, 아키라, 다이사쿠, 주인공, 쇼우. 이번 작전은 기동력과 파괴력을 중시하는 것으로, 갖고있는 힘을 최대한으로 발휘해서 사도 둘을 동시에 없애야만 한다. 하지만 지금의 사이버스터는 갖고있는 힘을 최대한으로 사용할 수 없다….

숙련도 사이버스터의 플라나 컨버터 출력이 떨어져 움직일 수 없다. 미사토는 사이버스터를 회수하려 하지만 마사키는 어떻게든 자신의 힘으로 극복하겠다고 한다. 이스라펠을 격추하기 전엔 사이버스터는 움직일 수 없으므로 일단 놔두고 이스라펠을 공격하자. 모든 아군의 초기 기력이 120이므로 A.T필드의 걱정 없이 쉽게 격추할 수 있다. 이스라펠들은 라이딘을 노리고 접근해 오므로 이를 이용해 한곳으로 모아서 한꺼번에 공격하자(이동력 부족으로 공격할 수 없는 경우도 있다). 열혈과 기합을 사용해 최강 무기를 2대씩 맞추면 쉽게 이길 수 있다. 이스라펠들을 격추하면 에어로게이터가 등장하는데, 이때부터 사이버스터에게 정령빙의가 생기며, 사이프랏슈와 코스모노바를 사용할 수 있게 된다. 또한 기력이 150이므로 에어로게이터를 상대하자. 정령빙의 상태에서는 장갑이 2배 가까이 늘어나므로 격추될 염려는 없다(운동성도 높아지고). 다만, 적들이 물속에 있기 때문에 사이버스터만으로 모든 적들을 격추하는 것은 무리이다. 다른 유닛을 이동시켜 같이 공격하자.

▲사이버스터 최강의 필살기 코스모노바(위력만으로)

숙련도 이스라펠을 3턴 이내에 물리치면 +2, 4턴 째에 물리치면 +1, 5턴부터는 0이다. 보통 2~3턴 째에 쉽게 없앨 수 있으므로 특별히 신경쓸 것은 없다(낮게 진행하려면 신경을 써야한다…).

정령빙의에 의해 정신을 잃은 마사키. 최악의 경우 사망한다고 하지만, 운좋게도 마사키는 깨어난다. 전에 정령빙의를 했을 때에는 플라나가 빨려 들어가는 느낌이었지만, 이번에는 사이버스터가 힘을 주고있다는 느낌을 받았다고 한다. 그리고 그랑존과 싸울 수 있을 정도의 힘은 없다고 하는데…
한편, 네오지온의 총수 기렌 자비로부터 마크로스에 통신이 들어온다. 그는 SDF가 무장해제를 하고 ASS-1을 네오지온에게 넘겨주지 않으면 매스 드라이버로 남 아탈리아 섬을 공격하겠다고 한다.

■승리 조건: 제7사도 이스라펠 甲, 乙을 같은 턴에 격추
■패배 조건: 사도 둘을 같은 턴에 격추하지 못한 경우, 아군 유닛중 누군가의 격추, 모함의 격추
(사도 격추 후)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마사키의 격추, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 사이버스터(마사키), 자이안트로보(다이사쿠), 빌바인(쇼우), 겟타드래곤(료마), 라이딘(아키라), 주인공
●적 유닛: 제7사도 이스라펠 甲, 제7사도 이스라펠 乙
●적 증원: 이스라펠 격추 후 A지점에서 에제키엘(비렛타), 하바쿠쿠×3, 메기로드×5

위성궤도상에서 남 아탈리아 섬 근처의 바다로 직경 약1미터의 암석이 낙하하고 있다는 보고가 들어온다. 기렌은 마크로스를 넘겨줄 리가 없다는 것을 알고 미리 준비해 둔 것이다. 이것에 대해 미사토가 두 가지 방법을 제시하는데, 하나는 낙하하는 암석을 대출력의 무기로 파괴하는 것(弾丸を撃ち落とす)이고, 다른 하나는 에바 3대의 A.T필드를 동시에 최대출력으로 전개해 암석을 막아내는 것(弾丸をエヴァで受け止める)이다. 이 선택에 따라 앞으로의 진행이 마크로스 TV편과 극장판으로 갈리는데, 스토리 진행상 큰 차이는 없으므로 마음에 드는 것을 선택하면 된다.

▲어느 것을 선택할 것인가

AT필드로 막아냈을 때 31-A 「기적의 가치는」으로, 파괴할 때 31-B 「부비트랩」으로

31-A

제 31화 기적의 가치는

마크로스에서는 제1경계라인으로 접근하는 전함 수준의 2기를 탐지한다. 그들은 바로 바이스톤웰의 오라쉽인 고라온과 그랑가란. 시라와 에레는 그들이 지상에 온 것에는 어떤 이유가 있을지도 모른다고 한다. 어쩌면 론드벨과 만나기 위해서일지도….

미사토는 신지, 아스카, 레이에게 이번의 작전을 설명해준다. 확률은 적지만 가장 확실한 작전이라며 무사히 끝내면 스테이크를 사겠다고 하고… 신지는 아스카에게 왜 에바의 파일럿이 되냐고 묻는다. 자신의 존재를 알리고 싶어하는 목적을 갖고 있는 아스카에 비해 자신이 왜 에바의 파일럿이 되었는지 자신도 모르는 신지였다.

에바의 출격 후, 매스 드라이버의 공격이 아닌 소속불명의 거대한 기체들이 다수 출현, 마크로스의 주포가 자동으로 발사된다. 글로벌은 마크로스는 에어로게이터의 전함이며 마크로스의 자동 방어 시스템이 발동되어 다른 이성인들을 공격했다는 것을 알아챈다. 매스 드라이버의 공격을 방어하기 전에 다른 이성인들의 공격을 막아내야 한다.

공략 드디어 이 게임의 가장 귀찮은 적인 젠트란 병사의 등장이다. 이들은 명중률, 회피율이 매우 높기 때문에 지상에 있는 에바로는 공격을 맞추기가 쉽지 않다. 어쨌든 에바는 마크로스 주위의 10칸밖에 움직일 수 없으므로 적을 향해 돌진하는 것은 불가능하다. 가장 먼저 오른쪽의 적 3기가 이동하므로, 레이와 아스카는 신지가 있는 곳으로 이동해서 함께 공격하자. 명중률이 낮기 때문에 건물 위에 올라가는 것을 잘 활용하지 않으면 적들이 마크로스에 접근하게 된다. 그래도 다행히 에바의 공격 한 번이면 격추되는 적들뿐이다. 4턴 째 발키리 소대가 등장하면 적들이 마크로스의 옆에 오기만 하면 게임오버가 되므로 주의하자. 발키리 소대는 명중률이 높기 때문에 적들을 상대하는 것이 에바보다는 더 수월하다(집중도 있고). 따라서 에바는 마크로스 주변을 지키고, 발키리들로 적들을 격추하는 것이 좋다. 6턴 째 론드벨이 출격하면 아래쪽의 적들이 움직이는데, 이쪽은 론드벨의 부대로 격파하자. 적들은 회피율이 좋으므로 집중이나 필중을 꼭 사용하는 것이 좋다(리셋은 정신건강에 좋지 않으며…).

▲마른하늘의 날벼락… 은 아닌데

▲발키리 최강의 무기 일제사격

지금의 전투는 미끼로, 이미 적의 대 부대가 지구에 강하했다. 그들은 다른 지역에는 공격을 하지 않으며 가장 위험하다고 판단되는 마크로스가 있는 남 아탈리아 섬을 집중적으로 공격하려고 한다. 글로벌은 마크로스는 발진하며 적들을 공격하고 경우에 따라서는 그대로 대기권을 탈출하기로 결정한다. 린호스와 오라쉽들은 마크로스의 뒤쪽으로 돌아서 탈출하라고 한다.

숙련도 클리어 후 글로벌의 말을 그대로 따르는 '마크로스의 후방으로 돌아간다(マクロスの後方へ回る)'와 '마크로스를 호위한다(マクロスを護衛する)'중 호위를 선택하면 숙련도에 +1. 이 선택에 따라 32화가 약간 달라진다.

■승리 조건: 마크로스의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스의 격추
(4턴 째의 범공격 이후)
■패배 조건: 적 유닛이 마크로스 주변으로 침입, 마크로스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
● 아군 출격: 마크로스(글로벌), 에바영호기 改(레이), 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카)
● 적 유닛: 공중전 포트×21
● 아군 증원: 4턴 째 마크로스 옆에서 VF-1S파이터(포커), VF-1A파이터(맥스), VF-1A파이터(카키자키), 5턴 째 마크로스 옆에서 VF-1J발키리-F(히카루), 6턴 째 마크로스의 약간 위에서 단쿠가(시노부) 외 8기
● 적 증원: 3턴 째 A지점에서 공중전 포트×5, 4턴 째 B지점에서 공중전 포트×5

■신 유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
시라	그랑가란	포커	VF-1S
엘(요정)	-	히카루	VF-1J발키리
벨(요정)	-	맥스	VF-1A
에레	고라온	카키자키	VF-1A

에레의 고라온과 시라의 그랑가란. 전함으로서의 능력은 브라이트의 린호스Jr.과 라카이람과 비슷한 성능이지만, 이 둘의 정신커맨드에는 희귀한 것들이 많다. 게다가 요정까지 태울 수 있으니…. 시라는 필중이 있고 공격력 2900의 무기가 있어서 어느 정도 전투를 할 수도 있다. 그리고 두 전함 모두 오라배리어가 있어서 빔계열의 공격은 거의 통하지 않는다는 것도 장점. 시라와 요정인 엘의 레벨이 올라가면 기대를 이용한 무한 정신커맨드가 가능해진다(주인공이 슈퍼계이며 부주인공과 주인공이 모두 기대를 갖고있어야 한다).

스컬 소대의 발키리. 이름은 약간씩 다르지만 실질적인 능력에는 차이가 없다. HP와 장갑이 낮은 대신, 운동성이 매우 좋고 파일럿들의 2회 이동이 빠르다는 장점이 있다. 파일럿들의 명중, 회피도 높고, 기체의 사이즈도 S이므로 운동성을 개조해주면 거의 맞지 않는다(집중까지 쓰면 완벽). 이중 포커에게는 거츠가 있으므로 HP를 개조해주는 것도 상당한 효과가 있다(강화파츠도 아머류로). 주로 사용되는 파이터 형태(전투기)에서는 이동 후에 사용할 무기가 없다는 것과(다른 형태에서는 사용할 수 있는 것이 전투기에서는 사용 불능), 무기의 탄수가 적은 편이라는 것이 단점.

32-A「스페이스 폴드」로

31-B 제 31화 부비트랩

탄환을 R-GUN파워드의 HTB캐논으로 떨어뜨릴 수 있을 것이라고 한다. 그리고 또 하나의 기체 겟타드래곤의 겟타빔도 함께 이용, 상공 4000미터밖에 있는 목표를 조준하여 완전히 파괴할 수 있다고 한다. 성공률은 51.2%라고 하는데…. 참고로 이쪽을 선택하여 오면 마크로스 「극장판」의 스토리로 나가게 된다.

등장유닛 새로 등장하는 발키리들은 상당히 잘 피하고 화력도 강한 편이다(지금으로서는). 북쪽에 있는 적들은 공격을 한다기보다는 마크로스를 향해 돌진을 하므로 한가하게 기다리기만 하다가는 마크로스에게 접근을 허용해서 게임오버가 될 수 있으므로 마크로스 주위를 아군 유닛으로 둘러싸자. MAP병기가 가장 활약을 하는 시나리오이기도 하다. 4턴 째 남쪽의 적 증원이 생각 외로 허를 찌르므로 미리 대기해 놓도록 하자.

▲이 사람의 목소리는 료마와 아키라의 목소리와 같다

▲신 슈퍼 로봇대전 때의 이야기 더 좋아!

▲뿔 달린 에레여왕은 혹시 백귀제국의 백귀수?

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 마크로스에게 접근 2. 마크로스의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 겟타G(료마), 라이딘(아키라), 에바초호기(신지), 에바영호기(레이), 에바이호기(아스카), R-3(아야), R-GUN파워드(잉그램), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키) 외 5기 출격 가능.
- ●적 유닛: 공전포트×15
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 공전포트×5 등장, 4턴 째 B지점에게 공전포트(젠트란병)×5 등장

숙련도 마크로스의 후방으로 돌아간다.
마크로스를 호위한다.
'마크로스를 호위한다'를 선택시 숙련도 +1.

전투가 끝나면 에레의 고라온과 시라의 그랑가란이 합류한다. 그리고 마크로스는 이제 언제든지 우주로 나갈 수 있다고 하여 특별히 에어로게이터의 공격은 없는 듯하다고 한다. 이제 본격적으로 우주로 나갈 준비를 하게 된다.

32-B 「카운트 다운」으로

32-A 제 32화 스페이스 폴드

민메이는 오디션의 합격 통지서를 놓아두고 왔다며 집에 돌아간다. 민메이가 쉘터에서 나왔을 때 돌연 적의 습격으로 위기에 처하고, 그것을 히카루가 구해준다.

등장유닛 (마크로스의 뒤로 돌아간다를 선택한 경우)
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포커), VF-1A(포커), VF-1A(카키자키)
- ●적 유닛: 공중전 포트×5, 리가드×10, 그라지×2, 즈바르 사란×1
- ●아군 증원: 4턴 째 B지점에서 윙건담(히이로), 건담 데스사이즈(듀오), 5턴 째 C지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르), 셴롱건담(우페이)
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 공중전 포트×3, 리가드×3, 그라지×1

(마크로스를 호위할 경우)
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포커), VF-1A(포커), VF-1A(카키자키), 그랑가란(시라), 고라온(에레), 린호스Jr.(브라이트) 외 8기
- ●적 유닛: 리가드×13, 그라지×4, 즈바르 사란
- ●아군 증원: 6턴 째 F지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르)
- ●적 증원: 3턴 째 D지점에서 리가드×3, 공중전 포트×3, 그라지×1, 즈바르 사란이 일정 이상의 데미지를 입으면 E지점에서 리가드×9, 공중전 포트×10, 적이 일정 이하로 줄어들면 G지점에서 리가드×5, 그라지×3, G지점 원군 등장 후 적이 10기미만이 되면 E지점에서 리가드×4

■승리 조건: 7턴('호위한다'일 경우 9턴) 까지 마크로스 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적이 마크로스 주변에 침입, 마크로스의 격추, 아군의 전멸

공략 특별한 것 없이 마크로스를 방어하며 버티기만 하면 클리어. 발키리는 회피율이 좋지만 운 나쁘게 맞으면 금방 격추되므로 주의해야 한다. 발키리들은 집중을 사용하면 지상에 있는 리가드들에게는 전혀 맞지 않으니 이를 이용해 적들을 격추하자. A지점에서 나타나는 적들은 다음턴에 등장하는 히이로와 듀오에게 맡기고(히이로는 변형해서 사용할 것) 발키리들은 다른 적들을 상대하자. 5턴 째에 등장하는 우페이는 일단 카토르로 설득해야 아군이 되므로 그냥 지나치지 말도록.
호위한다를 선택했을 경우 적들의 대부분이 물속에 있기 때문에, 빔계열 공격이 주를 이루는 모빌슈츠 계열은 많이 사용하지 않는 것이 좋다. 하지만 엄청난 숫자의 적 증원에 대비해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2건담, ZZ건담, 사이버스터 등은 꼭 출격시키도록 하자(돈이다 돈).

이성인들의 함대인 브리타이함에서는 마크로스를 트로나움을 수송하던 전함이라고 하며, 지구인들을 제국 감찰군과 같은 마이크론 사이즈라고 한다. 기본적인 전투 능력이 제국 감찰군보다 높고 특수한 능력을 갖고 있다고 짐작하는 그들은, 예로부터 마이크론이 사는 행성에는 손대지 말라는 말이 내려오고 있다는데… 그들은 어떻게든 마크로스와 접촉해 보고 싶어하며 디폴드 위치를 탐색한다.

숙련도 젠트란의 전함인 즈바르 사란을 격추하면 숙련도가 오른다. HP가 높고 적의 원군 때문에 그다지 격추하기가 쉽지 않지만, 이것만을 노리고 슈퍼로봇으로 접근해 격추하면 의외로 쉽게 격추할 수 있다.

33-A 「암드 어택」으로

32-B 제 32화 카운트 다운

보아잔군의 과학자 즈루가 초전자 일당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔다며 가루다, 오레아나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자일당에게 반초전자빔을 발사하여 합체할 수 있는 에너지를 모두 빨아들여서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캠벨 성인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이넬을 몰락하게 만들자고 하는 것이다. 한 편 빅 팰콘에서는 격해지는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라마그콘을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데… 그리고 어느덧 효마의 팔은 다 나은 듯 오늘이나 내일이나 배틀젯트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

공략 개떼처럼 몰려드는 적은 마치 어떤 게임의 Z종족을 연상시키게 한다. 이번 전투에서는 ZZ건담의 하이메가캐논이라던가 사이버스타의 사이프래쉬를 이용하면 대량학살의 쾌감을 쉽게 느낄 수 있다. A지점에서 나오는 적은 의외로 막기 힘들으로 미리 막을 수 있도록 아군을 배치해 놓도록 하자. 약한 적이 끊임없이 나오므로 격추수 올리기도 좋고 그간 낮은 레벨이었던 파일럿의 레벨을 올리기에도 좋다. 단 회피능력이 뛰어난 적들이므로 레벨이 낮은 파일럿을 키울 때는 필중 또는 집중은 필수적?(리셋노가다로 대처할 수도 있겠지만…)

▲V자베기!! 효과음이 감동이다

▲게도순옥검! 암! 검! 살! …은 아닌가

▲아이메가캐논으로 대량학살

▲머리를 한번 바늘로 찔러보고 싶다

B C D A

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 적의 전멸 → 1번조건이 9턴까지 마크로스를 방어하는 것으로 바뀜.
■패배조건: 1. 적유닛이 마크로스에게 접근 2. 마크로스의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 린호스Jr.(브라이트), 고라온(에레), 그랑가란(시라), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키), 그외 8기 출격 가능
- ●적 유닛: 리가드×14, 그라지×4, 스발 사란
- ●아군 증원: 6턴 째 C지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르) 등장
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 공전포트×3, 리가드×3, 그라지 등장, 적이 8기 이하가 되면 B지점에서 공전포트×10, 리가드×10 등장, 그 후 적이 다시 15기 이하가 되면 D지점에서 리가드×5, 그라지 ×3 등장

숙련도 적의 전함 스발 사란을 물리치면 숙련도 증가

한 편 브리타이함의 브리타이와 에기세들은 생각외로 지구인이 오래 버티는 것에 대하여 감탄을 하며 그들에 대한 흥미를 가지고 그들에 대한 조사를 개시하였다.

33-B 「트랜스포메이션」으로

33-A 제 33화 암드 어택

마크로스는 무사히 폴드를 마쳤다. 하지만 당초에 계획했던 지구 위성궤도가 아니다. 설상가상으로 린호스와 오라쉽들까지 폴드되어버렸다. 이곳은 명왕성. 다시 폴드를 시도해 지구로 돌아가려고 하지만 폴드시스템이 소멸되어 버렸다고 한다.

우주에서 활동하지 못하는 기체들도 어느 정도 활동할 수 있게 되었다.

이제 돌아가는 일만이 남았을 뿐인데, 결국 자력으로 지구에 돌아가기로 결정되어 린호스Jr.과 오라쉽들은 마크로스에 연결되어 SDF의 지휘하에 들어간다. 히카루는 귀환하지 않았다. 무슨 일이 생긴 것일까. 포커와 맥스, 카키자키는 히카루를 찾는다. 맥스는 도중 류세이와 라이를 만나서 자신이 천재임을 확인한다(………). 한편 어둠 속에 있는 히카루와 민메이. 한마디로 말하자면 '미아'가 되었다. 넓은 마크로스 함 내에서 길을 잃은 것이다.

론드벨의 모두들이 협력해서 히카루를 찾지만 결국 허사. 이때 쿠로가 마사키와 시로를 찾는다. 그들도 길을 잃은 것일까…

린호스와 오라쉽들의 접속이 끝나고, 발진만을 기다리고 있다. 마크로스의 기술부에 의하면 폴드시스템과 같이 소실된 주포용 에너지파이프의 재개발은 무리라고 한다. 미사는 마크로스를 변형하는 것으로 주포를 사용할 수 있을 것이라고 하며, 소실된 폴드시스템에서 남은 미지의 에너지로 핀포인트 배리어를 제시한다. 이때 갑자기 마크로스의 앞에 폴드 아웃 반응이….

공략 역시 머릿수로 밀어붙이는 젠트란. 엄청난 HP를 가진 전함급이 더 많다. 적의 전함은 공격거리가 길기 때문에, 먼저 바로 앞에 있는 적들은 모두 격추하자. 적의 원군은 한 번에 마크로스를 공격할 수 있는 위치에서 나오므로 마크로스를 방치한 채로 이동하면 곤란하다(핀 포인트 배리아가 있긴 하지만, 이쪽의 적들도 돈이니까…). 게다가 적들의 명중, 회피가 높기 때문에, 아군에서도 명중, 회피가 높은 건담계나 발키리들이 마크로스를 지키도록 하고, 슈퍼로봇들과 미끼가 될 유닛 몇 기는 적의 전함들을 노리자. 아군이 격추되어도 적 전함 한 대면 수리비는 넉넉하게 나오므로 격추되는 것은 신경 쓰지 말고(그래도 최대한 살리도록) 적을 공격하면 돈을 많이 벌 수 있다. 또한 숙련도를 올리고 싶다면 먼저 브리타이 함을 격파한 후에 다른 적들을 공격해야 한다. 브리타이 함이 있는 곳의 적들은 이동하지 않으므로 적들을 뚫을 자신이 없다면 접근하지 말도록. 하지만 돈을 많이 주므로 가능한 만큼 많이 격추하자. 지정된 턴까지 넘어가면, 마크로스가 변형해서 암드어택이나 주포공격을 한다. 4턴 째의 선택에서 3분 후를 선택하면 주포공격을 하는데, 아군기체가 있으면 모두 파괴되므로 마크로스의 뒤(적의 반대방향)로 이동하자. 5분 후를 선택했다면 암드어택이 나오므로 이동할 필요는 없다.

▲주포 발사

■승리 조건: 7턴 또는 9턴까지 마크로스의 방위
■패배 조건: 마크로스의 격추

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키) 외 13기
●적 유닛: 브리타이 함(브리타이), 리가드×10, 케아도르 마그도미라×8, 즈바르 사란×5
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 누 자델 가×4, 3턴 째 B지점에서 누 자델 가×3, 케아도르 마그도미라×1, 4턴 째 C지점에서 리가드×5, 그라지×1, 케아도르 마그도미라×2, 6턴 째 A지점에서 공중전 포트×3, 7턴 째 D지점에서 리가드×5, 누 자델 가×2, 즈바르 사란×1

길을 잃은 미사키(…)와 아직 우주용으로 개조되지 않은 자이안트로보 등의 몇몇 기체는 출격할 수 없다. 4턴 이후의 증원군은 3분, 5분에 따라 다르다. 위는 5분일 경우이며, 숙련도가 낮으면 증원군의 수가 약간 적다.

숙련도 4턴 째에 3분 후 또는 5분 후 트랜스 포메이션을 실행하는 것을 선택해야 하는데, 5분을 선택하면 숙련도가 1 오르며, 3분을 선택하면 7턴 째, 5분을 선택하면 9턴 째에 자동 종료된다. 또한 브리타이 함을 격추하면 숙련도가 3 오르며, 적이 전멸하면 숙련도에 +1이 된다. 적 전멸을 위해서는 자금을 얼마나 잘 활용하는가에 달려있다(개조를 하지 않고서는 불가능하다). 또한 시간도 부족하므로 꼭 5분 후를 선택하자.

▲정말 난데없는 등장(사실 건담W 원작에 비슷한 장면이 있다)

암드어택(주포)의 도움으로 간신히 위기를 벗어난 마크로스. 그런데 언제부터 듀오가 들어와 있던 것일까. 그들(건담의 파일럿 5명)은 각각 마크로스에 대해 조사하기 위해 개별적으로 행동한다고 한다.
어떻게든 지구에 연락을 하기 위해 노력해보지만 뜻대로 되지 않는다. 에어로게이터와 거인형 이성인(젠트란)들의 방해 때문인데, 그런 마크로스를 도와줄 수 있는 것이 있으니… 바로 SDF 제 零 기함 엑세리온. 그들과 연락을 하기 위해 노력한다.
한편 아직도 어딘가에 갇혀있는 히카루와 민메이. 민메이는 이미 체념해버렸지만 히카루는 아직 희망을 버리지 않고 있다. 이때 난데없는 듀오의 등장. 그는 방금 전에 고양이를 데리고 있는 녀석을 보았다고 하는데… 그것은 듀오가 봐도 걱정될 정도의 방향치라는 미사키이다…. 어쨌거나 듀오의 도움으로 무사히 밖으로 나온다. 그런 히카루를 보고 포커는 무슨 일이 있어도 살아남는 바퀴벌레라고 한다(…).

34-A 「천적과의 조우」로

33-B 제 33화 트랜스포메이션

처음이야 어쨌든 무사히 우주로 나온 마크로스. 그리고 뒤이어 린호스Jr. 등의 지구 전함들이 따라온다. 앞으로는 론드벨의 모든 기체도 우주에서 활동할 수 있게 개조된다. 그리고 마크로스는 아까 무리한 폴드(워프)로 인하여 폴드를 담당하는 파트가 떨어져나간다. 그 결과 주포의 에너지를 공급하는 파이프라인이 끊어져 주포를 쏠 수 없게 된다. 이때 마크로스의 수석 오퍼레이터 미사는 마크로스를 변형시키면 주포에 에너지를 공급할 수 있다며 트랜스포메이션을 제의한다.

3분후 트랜스 포메이션 실행
5분후 트랜스 포메이션 실행
3분후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 3턴 후 이벤트
5분후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 5턴 후 이벤트, 숙련도 상승

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 마크로스의 격추

▲이렇게 되면 이미 이긴거나 다름없다

▲패트레이버를 연상시키는 옆모습

▲마크로스판 샤이닝핑거, 암드 어택

공략 처음에 붙어있는 적은 발키리 스컬소대 만으로 상대해야 한다. 따라서 인터미션에서 발키리의 무기와 운동성을 조금씩만 개조해두면 아주 편하다. …라고 어려운 듯 설명하긴 했지만 2턴 째 론드벨의 기체들이 출격 가능하므로 무리해서 개조해둘 필요는 없다. 트랜스 포메이션의 준비에 들어가게 되면 곧 주포를 쏠 터이니 모두 전함의 뒤로 물러나 있으라고 한다. 그러므로 괜히 수리비 물지 말고 고분고분히 전함의 뒤로 물러나 있도록 하자. 단 적 브리타이함을 부수면 숙련도가 무려 +30이나 오르므로 강하고 빠른 우리편을 총동원하여 브리타이함을 부숴보자(슈퍼로봇이 적당하다).

어찌되었든 적은 퇴각해서 마크로스를 방어하는 목적은 달성하게 된다. 한 편 마크로스의 내부로 무사히 침투한 듀오와 카토르, 히이로는 자신들의 목적을 달성시키기 위해 각자행동을 하기 시작한다.

등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(맥스), VF-1A(카키자키)
- ●적 유닛: 리가드×10, 게아둘 마그드밀라×8, 스발 사란×5, 브리타이함(브리타이)
- ●아군 증원: 2턴 째 12기 출격가능
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 누자델 가×4 등장, 4턴 째 B지점에서 누자델 가×3, 게아둘 마그드밀라 등장, 4턴 째 C지점에서 리가드×5, 그라지, 게아둘 마그드밀라 ×2 등장, 5턴 째 D지점에서 공전포트×3 등장

숙련도 브리타이함을 격추시키면 숙련도 +3

34-B 「숨겨진 살의」로

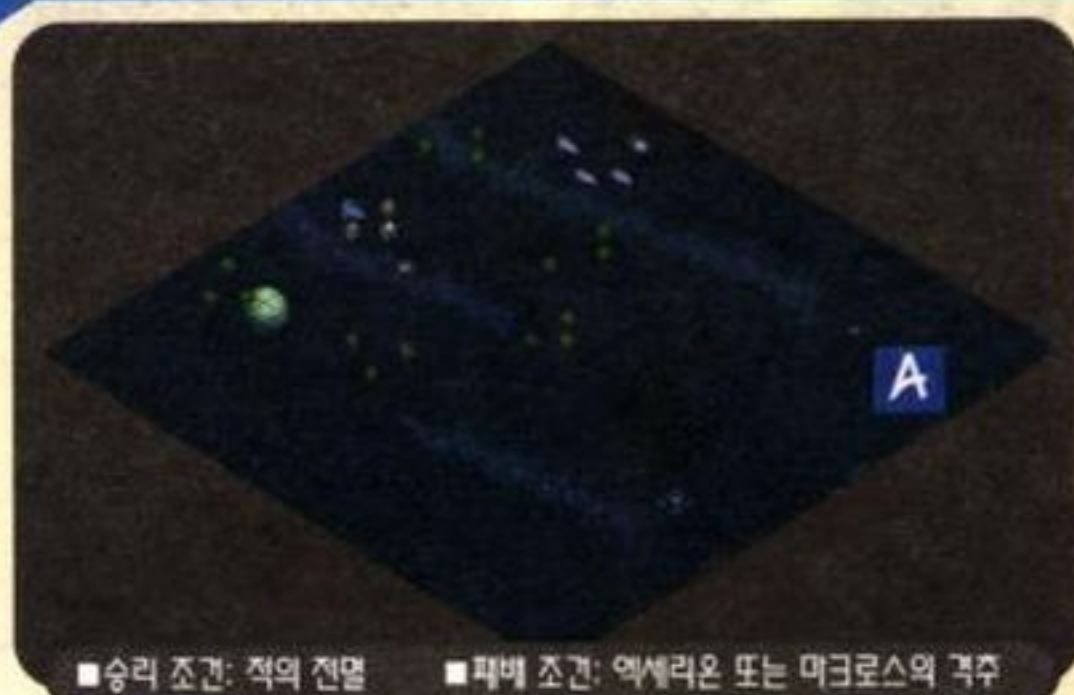
34-A 제 34화 천적과의 조우

드디어 엑셀리온의 등장! 서장에서의 전투의 영향이 아직도 남아있는 듯한데, 그 때의 정체불명의 적들은 8년 전 외우주 탐사함 룩시온을 격침시켰던 것과 같다고 한다. 바로 STMC(Space Terrible Monster Crowd), 통칭 우주괴수라고 하는 것. 우주괴수는 생물에 가까우며 에어로게이터나 거인형 이성인들과는 다른 존재라고 한다. 또한 부장(副長)은 거인형 이성인들의 전함이 다수 워프아웃했다고 하며, 그들은 에어로게이터와 전투중이라고 한다. 이곳에서도 마크로스와 통신을 시도하지만 역시 에어로게이터의 방해로 연락은 불가능.
엑셀리온의 격납고에서 트레이닝 중인 노리코는 카즈미와 오오타코치의 대화를 듣게 된다. 아직 실력이 부족한 노리코와는 팀이 될 수 없다고 하는 카즈미. 그러나 오오타는 노리코에게 엄청난 소질이 있다며 절대로 포기하지 말라고 한다.

공략 우주괴수 상륙정과 고속형. 이들은 매우 강한 편이다. 병대는 기력을 올려주는 용도밖에 되지 않으므로 무작정 돌진해도 관계없다(도로헤와 함께 이 게임 최악의 유닛이다). 고속형과 상륙정은 3턴 째에 등장하는 론드벨로 격파하자. 아키라는 기력이 130인 상태로 출격하므로 이를 이용해 열혈 갈버드를 계속(이라고 해도 EN개조를 안 하면 3번) 사용하면 상당한 도움이 된다. 상륙정과 고속형은 HP회복(大)를 갖고있으므로, 한 턴만에 끝내는 것이 좋다.

▲정체불명의 강적 우주괴수

숙련도 전투 전 아공간으로 돌입한 엑셀리온. 이론상 아공간에서 적의 습격은 있을 수 없다. 하지만 갑작스러운 적의 습격. 여기에서 응전한다(應戰する)와 응전하지 않는다(應戰しない)중 하나를 선택한다. 어느 것을 선택해도 전투는 하지만 '응전하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 오르며, 선택에 따라 적의 배치와 숫자가 다르고, '응전한다'를 선택하면 이사무가 처음부터 등장한다.

우연이 겹치고 겹쳐 엑셀리온과 마크로스가 만나게 되었다. 타시로는 지금까지의 일(서장에서 일어났던 일)을 이야기하며, 이성인들보다 더 강한 세력일지도 모른다고 한다. 엑셀리온은 화성권으로 귀환하지 않고 이곳(명왕성)에서 우주괴수를 더 조사하기로 한다. 또한, 타시로는 지금까지 태양계 절대 방위라인에서 에어로게이터를 본 것은 몇 번밖에 되지 않는다며 이미 태양계 내에 본거지를 두고있을지도 모른다고 한다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 엑셀리온 또는 마크로스의 격추

등장유닛 ('응전한다' 선택시)
- ●아군 출격: 엑셀리온(타시로), RX-7나우시카(노리코), RX-7지젤(카즈미), RX-7미샤(융), YF-19(이사무)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×15, 우주괴수 상륙정×3, 우주괴수 고속형×1
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이딘(아키라), 주인공 외 9기

('응전하지 않는다' 선택시)
- ●아군 출격: 엑셀리온(타시로), 노리코(RX-7나우시카), 카즈미(RX-7지젤), 융(RX-7미샤)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×20, 우주괴수 상륙정×5, 우주괴수 고속형×1
- ●아군 증원: 2턴 째 엑셀리온의 옆에서 이사무(YF-19), 3턴 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이딘(아키라), 주인공 외 9기

'응전하지 않는다' 선택시 적들은 오른쪽 아래에 집중되어 있는 배치가 된다.

■입수 아이템

안드로메다 구이	클리어시 입수

■신유닛

캐릭터	유닛
노리코	RX-7나우시카
카즈미	RX-7지젤
캐릭터	유닛
융	RX-7미샤

35-A 「잉그램의 진의」로

PlayStation
POWER 공략왕!

34-B 제 34화 숨겨진 살의

트랜스포메이션을 했음에도 의외로 마크로스 내부의 민간인들은 거의 피해를 입지 않고 일상생활을 살고 있다. 더욱이 들뜰만한 이벤트인 미스 마크로스(마크로스 내 미인선발대회)까지 열린다고 해서 들떠 있는 남자들…. 한 편 잉그램은 SRX팀의 합체 테스트를 행한다고 하며 SRX팀을 밖으로 불러낸다. R-3의 플러스 파츠가 없기 때문에 SRX의 다리가 없는 형태가 될 텐데, 그럼에도 불구하고 류세이는 1년전쟁 때의 지옹같아서 멋있을 것이라고 하며 흥분한다.

공략 합체를 하려는 도중 에어로게이터의 샤피로와 레비가 등장. 합체를 서두르는 SRX팀이지만 사소한 일로 실패해버린다. 3턴까지 시간을 끌다보면 잉그램이 배신을 하게된다. 배신자 잉그램을 재빨리 처치해버리자. 4턴 째 스컬그가 등장한 후 레비와 샤피로는 퇴각하기 시작한다. 5턴 째 등장하는 슈퍼로봇들을 잘 이용하면 샤피로는 의외로 쉽게 잡을 수 있다(가속을 써서 재빨리 데미지를 주자). 5턴 째 볼테스의 이벤트가 있은 후 적이 모두 퇴각한다.

▲잉그램은 아야부터 공격한다

▲단공광아검으로 샤피로를 없애자

▲3X30아이즈가 생각나는 것은 필자뿐?

잉그램에게 공격당한 아야는 다행히도 살아있었다. 그리고 R시리즈는 잉그램의 어떤 다른 트릭이 숨어있을지도 모른다고 생각한 글로벌함장에 의해 출격금지 당한다. 분하지만 어쩔수 없는 SRX팀. 한편 볼테스팀은 천공검이 먹히지 않는 적의 등장으로 인해 고민한다. 잠시후 좌절하고 있는 류세이를 본 주인공. 선택문의 등장이다. 한편 에어로게이터들은 수뇌부들이 대부분 모여서 회의를 하는 중이었다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아가미의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 주인공, 사이버스터(마사키), R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3(아야), R-GUN(잉그램)
●적 유닛: 쥬데카(레비), 에제키엘(샤피로)
●아군 증원: 5턴 B지점에서 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 라이딘(아키라), 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이)
●적 증원: 4턴 A지점에서 스컬그(잔갈) 등장, 5턴 째 B지점에서 사이몬 등장

■입수 아이템

하로	잉그램의 R-GUN을 물리치면 획득
아포지모터	샤피로의 에제키엘을 물리치면 획득

숙련도 잉그램의 R-GUN을 물리치면 숙련도 증가

류세이를 격려한다.
류세이를 가만히 내버려둔다.
무엇을 택해도 관계없으니 자유롭게 택하도록 하자.

35-B 「사탄 파이트」로

35-A 제 35화 잉그램의 진의

현재 지구권을 위협하는 이성인 세력은 둘. 지구인들과 같은 등신대형 사이즈인 에어로게이터와 거인형의 이성인(젠트란)이다. SDF의 조사에 따르면 그들은 수백년간 전쟁을 계속해오고 있다고 한다. 마크로스에 젠트란과의 전투기록이 남아있기 때문에 그것을 알 수 있었다고 하는데, 마크로스를 에어로게이터의 전함이라고 가정한다면 이야기가 들어맞는다. 글로벌에 의하면 에어로게이터는 마크로스를 부비트랩으로 이용하기 위해 지구에 두고 지구인들의 힘을 이용해 젠트란과 싸우게 하려는 것. 지구인들이 가진 힘을 조사해 최소한의 전력으로 지구를 제압하기 위해 2년 간이나 정찰활동을 해왔던 것이다. 그리고 정찰을 원활히 하기 위해 몇 명의 지구인을 세뇌시켜 에어로게이터의 공작원으로 지구에 보냈을 것이라고 하며 잉그램에게 그것에 대한 의견을 묻는데… 잉그램은 "충분히 있을 만한 이야기입니다"라고 한다.

히카루는 포커의 스컬소대에 배속되었다. 그리고 그 스컬소대는 론드벨에 배속된다고 한다. 이때민메이가 와서 마크로스의 TV방송국 개국 기념으로 미스 마크로스 콘테스트가 개최되고, 자신도 그곳에 참가하기로 했다고 말한다.

잉그램은 아야를 불러 R시리즈의 합체 훈련을 한다는데, 아야는 아직 다리부분이 되는 R-3의 플러스 파츠도 없고 R-2의 트로니움 엔진의 출력도 50%밖에 나오지 않는

▲뭔가 최면이라도 걸린듯한…

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군 중 누군가의 격추

등장유닛
●아군 출격: R-1(류세이), R-2(라이), 사이버스터(마사키), 주인공
●적 유닛: 쥬데카(레비), 에제키엘(샤피로)
●아군 증원: 6턴 째 B지점에서 볼테스V(켄이치), 단쿠가(시노부), 발키리×4(포커, 맥스, 히카루, 카키자키), RX-7시리즈×3(노리코, 카즈미, 융)
●적 증원: 3턴 째에 R-GUN파워드(잉그램)가 적이 됨, 4턴 째 A지점에서 스컬루크(장갈)

다고 한다. 단순한 테스트이므로 무리할 필요는 없다고 하며 실패는 용서되지 않는다고 한다…. 이전부터 뭔가 수상한 그의 행동은….
류세이는 주인공과 마사키에게 SRX의 합체 테스트를 한다는 것을 알려주고, 그것에 흥미를 느낀(사실은 류세이의 말에 넘어간) 마사키와, 잉그램의 행동이 신경 쓰이는 주인공도 합체를 할 때 같이 보아주기로 한다.

숙련도 잉그램의 R-GUN파워드를 격추하는 것으로 +2. 숙련도 외에도 좋은 것이 많으니 꼭 격추하자.

공략 합체의 테스트를 시도하기 전, 에어로게이터의 레비 토리와 샤피로가 등장한다. 류세이와 주인공은 레비에게서 강한 염을 느끼고 아야 역시 그것을 느끼는데 아야는 전에도 느꼈던 적이 있는 것이라고 한다. 어쨌거나 그에 대항하기 위해서 합체를 시도하는 류세이들. 하지만 실패로 끝난다. 류세이와 라이는 무사하지만 아야는 정신을 잃고…

▲합체 실패는 벼락(의미불명)

이런 이유로 R-3는 움직일 수 없다.
그러나 이상하게도 R-GUN까지 움직일 수 없는데, 3턴 째에 잉그램은 본색을 드러낸다. 아야를 공격해 격추한 그는 글로벌이 지적한 대로 에어로게이터의 특수공작원이었던 것이다. 게다가 그는 샤피로처럼 지구에서 에어로게이터에 간 것이 아닌, 처음부터 에어로게이터의 인간이었다고 한다. 그 말을 듣고 분노한 류세이(기력 +10)는 잉그램을 용서하지 않겠다고 하며….
이곳은 이벤트라고 봐도 좋을 정도의 맵. 목표는 적의 전멸이지만 턴이 되면 클리어. 잉그램은 기력이 150이므로 공격당하면 큰 피해를 입는다. R-GUN을 개조했다면 상당히 고전할 것이다. 정신커맨드를 적절히 이용해 격추하자. 류세이의 열혈 T-LINK넉클과 주인공의 차크람 슈터(열혈이나 기습을 사용한), 마사키의 아카식 버스터 등으로 공격하면 격추할 수 있다(이들을 많이 개조했다면 아주 쉽게 격추 가능). 또한 아포지모터를 주는 샤피로도 꼭 격추하도록. 레비는 아이템을 주는 것도 아니기 때문에 격추할 필요는 없지만 돈을 많이 주므로 단공광아검이 있다면 꼭 격추하자. 나중에 R-GUN을 레비가 조종하게 하려면 꼭 잉그램을 격추하고 류세이와 레비의 전투 대화를 봐야 한다. 레비를 격추하려면 단쿠가팀이 기합을 사용해 기력을 140까지 올리고 열혈, 필중 등을 사용한 후에 가속을 써서 공격하면 된다. 단쿠가만으로는 부족하니 볼테스V도 공격에 가담하자. 이들로도 안되면 주인공과 류세이들이 공격하면 OK. 장갈의 스컬루크는 돈을 많이 주므로 여유가 있다면 격추하는 것도 좋지만, 아무래도 30000이나 되는 HP를 주인공과 마사키로 없앨 수 있을까…. 6턴 째 장갈과 볼테스V의 이벤트를 보면 클리어.

▲과연 볼테스V의 운명은?

■ 입수 아이템

아포지모터	샤피로의 에제키엘을 격추
히로	잉그램의 R-GUN파워드를 격추

■ 신 파일럿&유닛

VF-1A가 한 대 늘어나고, 모든 발키리(J형 제외)들의 성능이 약간 향상된다. 또, 공격력 3800의 반응탄이 추가되며, 포커의 S형에는 2연 빔캐논이 추가된다. S형의 반응탄은 사정거리가 A형보다 1칸 더 높은 8칸이다.

불행중 다행으로 잉그램에게 격추된 아야는 생명에는 지장이 없다고 한다. R시리즈에 어떤 장치가 되어있을지 모르니 마크로스 기술반의 조사가 끝날 때까지 SRX팀의 출격이 금지된다.
한편 볼테스V의 무엇이든 자를 수 있는 천공검이 통하지 않는 적. 그들을 이기기 위해서는 지금보다 더 강한 초전자 에너지를 이용해야 한다는데, 해결책을 찾을 수 있는 박사들은 지구에 있다. 켄이치는 적에게 잡혀있는 아버지라면 해결법을 알 것이라고 생각한다.
에어로게이터의 본거지, 유제스라고 하는 자는 잉그램에게 트로니움을 발견했는가 물어보지만 잉그램은 마크로스에서 그런 것은 발견할 수 없었다고 한다. 하지만 유제스는 마음을 읽는 것인지 그곳에 트로니움이 있다는 것을 알아채는데….

36-A 「미스 마크로스」로

35-B 제 35화 사탄 파이트

사라는 아야를 위로해준다. 아무래도 믿었던 남자에게 배신당한 것이 큰 공감대로 형성, 위로해줄 수 있는 계기가 되는 것이다. 그리고 여기는 다시 마크로스 내부, 미스 마크로스로 뽑힌 여성은 린 민메이로서 그녀의 퍼스트 콘서트 표가 팔리고 있었다. 어떻게 운좋게 표를 구입해둔 론드벨의 일부 일행들은 류세이 기분전환도 시켜줄 겸 콘서트에 가게된다. 일행이 신나게 콘서트를 즐기고 있노라니 갑자기 마크로스 전체에 적습(敵襲)의 계엄령이 내린다. 투덜대며 콘서트장을 빠져 나오는 론드벨의 일행들.

공략 콘서트에 나간 일행들은 출격이 안되므로 주의. 여기서부터 발키리들이 파워 업하므로 유용하게 사용하도록 하자. 적이 있는 쪽으로 적극적으로 나가면 의외로 쉽게 3턴안에 적을 전멸시킬 수 있다. 적을 모두 전멸시키면 적들이 더 등장하여 마크로스내부로 침투하는 것을 볼 수 있다. 여기서 히카루의 선택문이 뜬다.

숙련도 3턴까지 초기에 나와있는 적을 모두 전멸시키면 숙련도 증가

▲이것은 동료의 우정이라는 것

▲미스 마크로스에 뽑힌 린 민메이

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 마크로스의 격추 2. 히카루의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(히카루), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(키키자키), 그 외 10기 출격 가능
●적 유닛: 리가드×12, 그라지×3

마크로스로 진입한 적을 쫓는다.
증원의 적부대를 요격한다.
'마크로스로 진입한 적을 쫓는다'를 선택시 숙련도 증가.
'증원의 적부대를 요격한다'를 선택한 경우 적을 전멸시키면 숙련도 증가.

36-B 「린 민메이」로

36-A 제 36화 미스 마크로스

젠트란들은 마크로스와의 전투때 마크로스에서의 음파신호를 받고 전투불능이 된 병사가 있다고 한다. 그들은 그러한 특수 능력에 대해 조사하기 위해 부대를 파견한다.
미스 마크로스 콘테스트, 명왕성에의 폴드, 트랜스 포메이션 등으로 어수선해진 함내 도시의 분위기를 바꾸기 위해 실시하는 것이다. 카키자키와 맥스는 민메이라면 우승할 수 있을 것이라고 하고, 론드벨의 몇몇은 의기소침해 있는 류세이를 데리고 가보자고 한다.
빠르게도 R시리즈의 조사결과가 나왔다. 별다른 문제는 없으므로 곧 사용해도 좋지만, R-1과 R-3에서 알 수 없는 시스템이 발견되었다고 한다. T-LINK시스템과 직결되는 장치라고 하는데 이것은 주인공의 기체에도 탑재되어 있다고 한다. T-LINK시스템이라면 염동력…. 이때 시노부가 와서 류세이와 주인공을 미스 마크로스 콘테스트에 데려간다.

■승리 조건: 콘서트 회장의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 콘서트 회장에 침입, 아군의 전멸

공략 호출에 응했을 경우 히카루보다 적들이 콘서트 회장에 가깝다. 적들은 콘서트 회장을 향해 이동하는데, 이동한 위치에서 3칸 이내에 아군이 있으면 공격한다. 적들의 이동 위치를 파악한 후에 히카루가 집중을 사용하고 기다렸다가 반격으로 공격하면 된다. 원군으로 등장하는 듀오와 카토르는 콘서트 회장 앞에서 히카루가 격추하지 못한 적을 없애자. 이들은 지상에 있기 때문에 명중률이 낮으므로, 꼭 집중을 사용해서 공격하자.
호출을 무시했을 경우에는, 적의 수는 많지만 그에 따라 아군의 수도 많기 때문에 어려울 것은 없다. 적들은 회피율이 좋으므로 공중 유닛을 많이 출격하는 것이 좋으며, 지상유닛은 건물 위에서 공격하자. 보통 3~4턴이면 적의 전멸이 가능하므로, C지점의 적 증원은 없는 것으로 생각해도 좋다.
클리어 후 듀오와 카토르가 등장한다.

숙련도 시작 전, 히카루는 스크램블 요원이었지만 무리하게 바꿔서 미스 마크로스 콘테스트를 구경하러 왔다. 이것이 밝혀졌는지 통신기로 호출이 들어오는데, 호출에 응한다(呼び出しに　じる)를 선택하면 히카루만 출격하며 숙련도에 +1. 호출을 무시하면(呼び出しを無視する) 다른 론드벨 대원들에게 연락이 와 모두가 출격한다. 또 호출을 무시했을 경우 5턴 이내로 클리어하면 숙련도가 오른다.

등장유닛 (호출에 응했을 때)
- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루)
- 적 유닛: 누자델 가×5
- 아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르)

(호출을 무시했을 때)
- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루), 아무로, 카미유, 단쿠가(시노부), 주인공 외 10기
- 적 유닛: 누자델 가×5, 리가드×10, 그라지×1
- 적 증원: 3턴 째 B지점에서 누자델 가×3, 리가드×3), 5턴 째 C지점에서 누자델 가×3, 리가드×3

■신유닛

캐릭터	유닛
듀오	건담 데스사이즈헬
카토르	건담 샌드록 改

결국 콘테스트를 끝까지 보지 못한 히카루. 포커는 민메이가 우승했다고 말한다. 히카루는 자신과 함께 있는 시간이 줄어들게 되는 것이 좋지 않은 모양이다. 미사는 히카루에게 적들을 잘 막아준 것에 대해 고맙다는 말을 하려고 하지만 무엇인가가 틀어져 제대로 뜻이 전달되지 못한다(만약 시작 전에 호출을 무시했다면 미사가 아닌 클로디아와 만나며 그녀에게서 포커와 클로디아의 관계와, 가수나 배우가 되어도 사람이 바뀌는 것은 아니라며 힘내라는 이야기를 듣게 된다).
듀오와 카토르. 그들은 각종 초기술과 EOT시설을 파괴하기 위해 콜로니에서 보내졌다고 한다. 지구권 평화의 밸런스를 무너트리는 힘의 존재(DC, ASS-1, 티탄즈 등등…)를 조사했던 그들은 남 아탈리아 섬에서 이성인들을 보았을 때 인류 전체의 위기를 느꼈고 그들을 물리치기 위해서는 모든 인류가 힘을 합해야 한다며 론드벨에 협력하겠다고 한다. 흔쾌히 그들을 받아들인 후, 글로벌은 목성권에서 보급을 받겠다고 하는데… 목성이라면 쥬피트리안이 있는 곳. 그들을 믿을 수는 없지만 인류 전체의 위기를 헤쳐나가기 위해서는 협력이 필요하다며 시도해 보겠다고 한다.
한편, 젠트란의 왕(?)인 보도루자는 지구인의 음파신호를 받고 전의를 상실하는 것에 대해 흥미를 느끼며 브리타이에게 마이크론의 샘플을 붙잡아 오라고 명령한다.

37-A 「목성에서의 도망자」로

36-B 제 36화 린 민메이

마크로스 내부로 들어온 히카루는 우연히도 민메이를 데리고 튀는 카이훈을 발견하게 된다. 동시에 마크로스가 트랜스 포메이션을 3분 뒤 시행한다는 경고도 울려퍼지고… 이렇게되면 안전하지 못한 내부를 어슬렁거리는 것은 대단히 위험. 히카루는 민간인(카이훈과 민메이)를 구출하기로 한다.

등장유닛
- 아군 출격: VF-1A(S)(히카루)
- 적 유닛: 누자델 가×12, 리가드×9, 그라지×3
- 아군 증원: 히카루가 사라진 후 A지점에서 건담샌드록改(카토르) 등장, 5턴 째 B지점에서 주인공, R-1(류세이), 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 라이딘(아키라), 빌바인(쇼우), 마징가Z(코우지), 자이언트로보(다이사쿠), 보스보롯(보스), 다이아난A(사야카), 긴레이로보 타입-1(긴레이), 리가즈이(아무로) 사이버스타(마사키)

■신유닛

파일럿	유닛
카토르	건담샌드록改

■승리조건: 3턴이내에 민메이가 있는 지점까지 가는 것 → 적의 전멸
■패배조건: 히카루의 격추 → 카토르의 격추

공략

처음 목적은 단순히 목적지로 가기만 하는 것이므로 설명은 패스. 목적지에 다다르게되면 히카루와 민메이는 쉘터속에 갇히게 된다. 뒤이어 등장하는 카토르는 꽤나 강한 편이지만 몰려오는 적에게 맞서 싸우기엔 역부족. 일단 쉘터쪽으로 피신해 있도록 하자.

▲목적지는 여기다 여기

▲이렇게 많은 사람들이 콘서트에 갔었단 말이지…

카토르는 론드벨에 합류하기로 한다. 글로벌함장은 이제 목성권으로 가서 마크로스의 수리와 보급을 하겠다고 하는데…한 편 쉘터에 갇혀버린 히카루는 민메이를 실제로 봤다는 사실에 어쩔 줄을 몰라한다.

37-B「쥬피트리안」으로

37-A 제 37화 목성에서의 도망자

목성 콜로니와 직접 통신이 가능한 곳에서 갑자기 경보가 울리며 20킬로미터나 되는 거대한 물체를 탐지한다. 반응을 볼 때 그것은 우주선일지도 모른다. 그러나 곧 사라지는데, 엑세리온 조차도 7킬로미터. 과연 무엇일까…. 글로벌은 적의 전함일지도 모르니 주의하라고 한다. 이때 그곳에서 나온 것으로 추정되는 기체가 마크로스를 향해 접근한다. 식별코드 DCSMH-02. DC가 개발한 발시온 시리즈의 발시오네와 그것을 추격하는 모빌슈츠부대가 탐지된다.

공략 시작하면 반의 레프라칸이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기합으로 기력을 110까지 올린 자이언트로보를 레프라칸이 로켓비주카의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 턴을 넘긴 후 다음턴에 필중을 이용, 레프라칸을 공격하여 한방에 없애버리자. 이로서 숙련도가 올라가는 것이다. 5턴 째 가라리아의 바스톨이 등장. 쇼우를 노리고 그 주변의 오라가 모여든다. 그리고… 열린다. 지상으로 가는 길, 오라로드가. 적들은 첫 턴부터 모두 이동해온다. 발시오네R은 움직이지 못하므로 빨리 이동하는 것이 중요하다. 초기 배치를 잘 맞춰서 이동력 높은 유닛이 전방에 배치되도록 한 후에 이동하자. 뒤쪽의 이동력이 낮은 유닛들도 최대한 빨리 발시오네R이 있는 곳까지 가야한다. 그리고 정신커맨드를 이용해 빨리 잔스칼 군을 물리치자. 후에 등장하는 레비는 류세이와 두 번 전투하면 퇴각하므로 류세이는 번뜩임을 사용해 레비와 전투를 하자. 나중에 레비가 R-GUN의 파일럿이 되려면 여기에서 류세이와 레비가 전투를 해서 퇴각해야 한다. SRX를 쓰지 않을 것이라면 격추해도 관계없지만, 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택했다면 약간의 데미지만 받아도 퇴각하므로 격추할 수 없다(약 50000이 남아도 퇴각한다).

데, 한 번 전투하면 공격해오지 않으므로(반격은 한다) 일단 류세이가 번뜩임을 사용해 빨리 한 번 전투를 하고, 그 후에 공격력이 높은 슈퍼로봇들로 공격하자. 쥬뎃카에게는 HP회복이 있으므로 시간 끌지 말고 한꺼번에 공격하는 것이 좋다. 만약 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택해 에어로게이터가 나왔다면 레비는 어느 정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 레비가 퇴각할 때 남아있는 다른 모든 적들도 퇴각하므로, 돈을 위해 레비는 가장 나중에 공격하자.

무사히 류네와 발시오네R을 구출. 류네의 아버지인 비안박사는 행방불명인 상태라고 한다. 류네는 쥬피트리안에 의해 감금되어 있었기 때문에 자세히는 모르지만 그들은 대규모의 지구침공작전을 세우고 있다고 하며, 지구를 지키는 것은 아버지의 뜻이기도 하니 자신도 론드벨과 함께 행동하겠다고 한다. 그리고 쥬피트리안들은 여왕이 있는 독립국가의 형태를 띄고 있다는데….

▲아버지가 행방불명되어도 즐겁다?

■승리 조건: 발시오네R의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 류네, 마사키, 류세이 중 누군가의 격추

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr. (브라이트), 사이버스터(마사키), R-1(류세이), 웃소 외 13기
●아군(조작불가): 발시오네R(류네)
●적 유닛: 아드라스테아(크로노클), 리그 샷코(카테지나), 돗고라(갓왈드), 게도라후(루페), 게도라후×3, 조로앗트×4, 게도라후×2, 리그 샷코×5, 조로앗트×1
●적 증원: 적 전멸 후 A지점에서 쥬뎃카(레비)

■입수 아이템

사이코 프레임	카테지나의 리그 샷코를 격추
하이브리드 아머	브룻호의 돗고라를 격추
바이오센서	루페의 게도라후를 격추
I필드 발생장치	크로노클의 아드라스테아를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
카토르	건담 샌드록 改

숙련도 전투 개시 전의 선택에서 '발시오네R을 구해준다(ヴァルシオーネRを助ける)'와 '이곳에서 철수한다(この宙域から撤退する)'중 하나를 선택한다. '발시오네R을 구해준다'를 선택했을 때 4턴내에 승리하면(레비를 제외한 모든 적을 격추) 숙련도가 1 오른다. 또한, '이곳에서 철수한다'를 선택하면 바로 숙련도가 1 오르지만, 레비가 처음부터 등장하며, 하바쿠쿠×4, 제카리아×4, 메기로트×4도 같이 등장한다. 그리고 류세이와 레비가 두 번 전투해서 레비가 퇴각한다면 숙련도가 1 오른다.

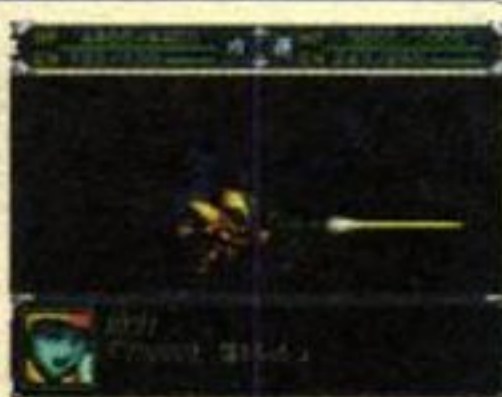
▲이왕이면 돈인가… 아니면 플레이 시간인가…

38-A「인류를 이끄는 자」로

37-B 제 37화 쥬피트리안

행방불명된 히카루를 찾기 위하여 하로의 센서를 믿은 채 하로를 쫓아가는 일행들. 어떻게 행방불명된 둘을 찾긴 하나, 하필이면 히카루와 민메이가 키스하고 있을 타이밍이었다. 이런 사실을 아는지 모르는지 마크로스는 보급과 수리에 신경을 쓰고 있었다. 그러는 도중 마크로스를 향해 뭔가 거대한 물체가 다가오다가 갑자기 사라진다. 황당해 하는 마크로스의 오퍼레이터들. 상황도 정리되지 않았는데 쥬피트리안의 톱제 카가치에게 연락이 들어온다. 그는 마크로스쪽의 한사람이 자신쪽의 여왕 마리아와 회견을 하기를 원하고, 여기에 글로벌함장이 출두한다. 회의를 하고 있는 도중 쥬피트리안의 군사들은 마크로스를 둘러보게 되는데, 여기서 하로가 크로노클이 폭탄을 가지고 있다는 것을 눈치챈다. 작전을 간파당한 크로노클은 이렇게 된 이상 실력행사로 마크로스를 제압하겠다고 한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 맵북쪽에 도착하는 것 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸

공략 1턴 페이스를 넘기면 카테지나가 웃소에게 공격을 거는 이벤트가 발생한다. 첫 번째 턴에 등장하는 류네는 마사키로 설득가능. 설득하게되면 류네는 퇴각한다. 이번 적들도 공격보다 목표로 향해가는 것을 중시하기 때문에 반격을 할 수 있는 기회는 별로 없다.

▲여지를 잘 못 만나면 웃소처럼 고생한다

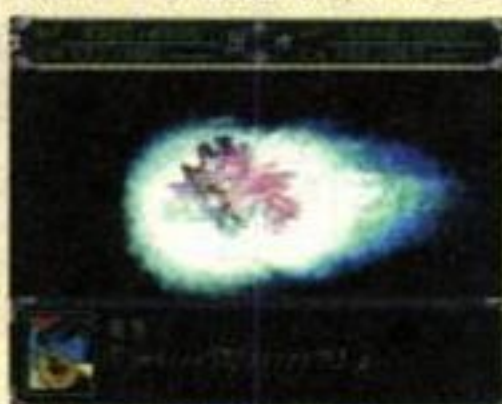
▲엑셰리온의 미중년 타시로가 아니다

▲겟타의 섬광은 아름답기까지 하다

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr. (브라이트), 건담샌드록改(카토르), 사이버스타(마사키), V2건담(웃소), 그외 12기 출격가능
●적 유닛: 조로앗트×5, 게드라프×3, 멧사라(사라), 릭샷코(카테지나), 콘티오(크로노클)
●적 증원: 1턴 째 A지점에서 발시오네R(류네), 게드라프×4, 아드라스테어(타시로) 등장, 동시에 멧사라(사라) 퇴각

■입수 아이템

하이브리드 아머	카테지나의 릭샷코를 물리치면 획득
I필드발생장치	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
바이오센서	크로노클의 콘티오를 물리치면 획득

카테지나를 공격한다.
카테지나를 공격하지 않는다.
'공격하지 않는다'를 선택하면 숙련도 증가

전투가 끝나면 카가치는 3시간이내에 마크로스와 론드벨의 무장해제하고 자신들의 말을 따르라고 한다. 말을 마친 후 일방적으로 통신을 끊는 카가치. 이에 론드벨은 살아있을지 죽었을지도 모르는 글로벌함장부터 구출해내기로 하고, 잠입작전을 펼치기로 한다. 잠입부대의 멤버는 류세이, 라이, 아야, 카미유, 소우, 마사키, 주인공, 웃소, 스컬부대 전원, 카토르, 듀오. 잠입작전의 대장은 포커로 결정되었다. 한편 사크티는 사라에 의하여 여왕 마리아, 즉 사크티의 어머니에게 가게 된다.

38-B 「제국의 여왕」으로

38-A 제 38화 인류를 이끄는 자

목성 콜로니에서는 가가치와 타시로(엑세리온 함장과는 동명이인)가 엔젤 하이로에 대해 이야기를 나누고 있다. 비안박사가 생각해낸 초 광범위 T-LINK 시스템. 그것과 초능력자들을 이용해 무엇인가를 계획하고 있는 것이다. 가가치는 초능력자들이 생각대로 모이지 않자 에어로게이터의 도움을 받으려고 한다. 역시 쥬피트리안이 에어로게이터와 손을 잡은 것은 몇몇 개인의 생각이었던 것인가… 타시로는 그것을 좋게 생각하지 않는다.

쥬피트리안의 여왕 마리아. 그녀는 마크로스와 교섭을 생각하고 있었지만, 가가치는 교섭의 생각은 전혀 하지 않았으면서 실패했다고 이야기한다. 또한 마리아는 마크로스에서 자신의 딸인 샤크티의 존재를 느꼈다고 하는데, 가가치는 그것 또한 이용하려고 생각하며 타시로에게 마크로스 공격 명령을 내린다.

마크로스에서는 영화가 제작되고 있다. 제목은「샤오파이롱(소백룡:小白龍)」. 주연은 역시 민메이이다. 촬영이 시작되고, 민메이의 사촌오빠인 카이훈은 히카루에게 민메이를 구해줘서 고맙다고 한다. 그는 히카루가 당시엔 군인이 아니었지만 지금 군인이 된 것을 보고 매우 싫어하는 눈치. 그는 싸우는 것을 매우 싫어하며, 그 때문에 군대와 군인들도 매우 싫어하는 것이다.

카테지나가 적이 된 것을 안 이후로 매우 침울한 상태에 있는 웃소. 그리고 샤크티마저도 목성권에 온 이후로 뭔가 이상해졌다. 무엇인가가 자신을 부르는 것 같다며….

한가하게 잡담을 나누고 있던 마크로스의 오퍼레이터들은 갑자기 디폴드 반응을 발견한다. 곧 폭발음이 들리며 함내 도시의 외부 장갑판이 폭발하고 그곳에서 모빌슈츠부대가 함내로 들어온다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 도시출구에 도착, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 윙건담(히이로), 건담 헤비암즈改(트로와)
●적 유닛: 게도라후×2(이크, 렌다), 콘티오(피피니덴), 게도라후×6, 리그 샷코×6
●아군 증원: 2턴 또는 3턴 째 B지점에서 VF-1A(히카루), VF-1S(포커), 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르) 외 10기

원군은 숙련도가 낮으면 2턴 째, 높으면 3턴 째에 등장한다.

공략 A지점에 적이 하나라도 도착하면 게임오버. 히이로와 트로와는 강하지만, 적들은 A지점을 노리고 이동하기 때문에 히이로와 트로와가 싸워봤자 승리할 수 없다. 그러니 둘의 위치가 A지점에 가까운 것을 이용해, 먼저 A지점의 두 칸에 대기시켜놓고 적들의 도시출구 도착을 완전봉쇄하자. 그 후에는 집중을 사용하면서 버티고, 원군으로 적들을 물리치면 된다. 숙련도가 낮아 2턴 째에 원군이 등장한다면 히이로와 트로와가 공격에 가담하는 편이 더 빨리 클리어할 수 있다. 피피니덴의 콘티오와 리그샷코의 이동력이 높으므로 먼저 이들을 노리자.

■ 입수 아이템

리페어 키트	이크의 게도라후를 격추

■ 신유닛

캐릭터	유닛
히이로	윙건담
트로와	건담 헤비암즈 改

혼자 있게된 샤크티는 또다시 누군가가 부르고 있다는 느낌을 받는다. 그것이 어머니일지도 모른다는 생각을 하는 순간, 사라(サラ로 수전기대의 사라가 아니다)가 나타나 샤크티에게 마리아가 샤크티의 어머니이며 쥬피트리안과 마리아가 기다리고 있다며 샤크티를 데려간다.

▲어떻게든 어머니와 만나고 싶어하는 샤크티

다행히 마크로스 도시 내의 피해는 거의 없었다. 또한 히이로와 트로와는 듀오, 카토르과 같은 입장으로, 그들도 론드벨에 들어온다. 그들은 목성권에 왔을 때 쥬피트리안의 기지에서 정보수집을 했다고 하는데, 그들에 의하면 쥬피트리안은 약 20킬로미터나 되는 요새를 사용해 본격적인 지구침공작전을 계획하고 있다고 한다.

39-A 「퍼스트 컨택트」로

38-B 제 38화 제국의 여왕

다행히도 글로벌은 살아있었다. 여왕 마리아는 글로벌을 안전한 곳으로 데려다주기까지 하는데… 대체 이들은 평화라는 것을 유지하기 위해 무엇을 꾸미고 있는 것인가? 한편 적의 기지에 잠입한 잠입부대들은 글로벌함장이 있을 만한 곳을 점찍고 있었다. 그가 있을만한 곳은 4군데. 어디가 정말로 글로벌함장이 있는 곳인지는 가기전에는 모르는 것이다.

공략 일단은 적의 전멸이라던가 특정유닛의 격추가 아니라 단순히 길 찾아가기가 목적일 뿐이다. 그러니 최대한 전투는 피하도록 하자. 류네는 3턴 째에 아군으로 돌아서면서 글로벌함장이 어디에 있는지 가르쳐준다. 문제는 류네가 동료가 된 후 위치상 적들에게 많이 공격을 당하게 될 것이다. 그것을 모두 반격하다가는 류네의 발시오네R은 어느새 먼지가 되어 있을테니 적당히 반격 후 회피하는 방법을 택하도록 하자. 레비는 류세이만을 노리므로 주의. 레비와 류세이가 2회 전투를 치르게 되면 레비는 퇴각한다. 목적지에 단 1기만 도착해도 클리어할 수 있다.

▲여기여기여기

▲로봇대전 시리즈 최고의 美少女류네(개인적생각)

▲발시오네R의 MAP병기 사이코블라스터의 컷인장면

■ 입수 아이템

사이코 프레임	카테지나의 콘티오를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
류네	발시오네R
히이로	윙건담
트로와	건담헤비암즈

숙련도 히이로와 트로와를 듀오, 카토르로 각기 설득 가능. 설득하면 숙련도 증가
레비를 류세이로 2회 공격하면 숙련도 증가

■승리조건: 15턴이내에 글로벌들을 구출하는 것
■패배조건: 1. 15턴이내에 글로벌들을 구출하지 못함 2. 아군 유닛 하나라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-2(라이), R-3(아야), 빌바인(쇼우), 건담데스사이즈헬(듀오), 건담샌드록改(카토르), VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(히카루), VF-1A(S)(카키자키), 사이버스타(마사키), V2건담(웃소), Z건담(카미유)
●아군 증원: 4턴 째 A지점에서 윙건담(히이로), 건담헤비암즈(트로와) 등장
●적 증원: 2턴 째 맵 전체에 골고루 퍼져서 조로앗트×8, 샷코×4, 게드라프×16, 릭샷코×4, 콘티오(카테지나), 발시오네R(류네), 8턴 째 B지점에서 쥬데카(레비) 등장

유닛활용Tips

발시오네R

이것이 어째서 로봇인가, 막상 파일럿보다 로봇이 예쁘다 등의 의견이 분분한 로봇 발시오네R. 전작까지만 해도 약간 약한 축에 드는 유닛이었으나 이번엔 강력함과 동시에 화려함을 가지고 돌아왔다. 류네에게 기합이 없는 것이 흠이지만 사이코블라스터라던가 크로스맷쉬, 원월살법은 아주 강력하다. 게다가 꼭 '강한 것'이 아니더라도 전래에 없는 '화려함'을 보이기 때문에 키우게 되는 로봇이다. 운동성을 개조해주고 사이코 블라스터, 기본무기인 크로스소서를 중심으로 개조해주는 것이 좋다.

글로벌함장을 구출하고 무사히 탈출에 성공한 잠입부대. 류네는 벌써부터 마사키에게 심상치 않은 관심을 가지기 시작한다. 그리고 류세이는 쥬데카에 타고 있는 소녀가 자신을 도와달라고 했던 것 때문에 신경을 쓰고 있었다. 류세이의 고민을 들은 카미유는 그 소녀의 상태가 포우와 같다는 것을 눈치챈다.

39-B 「종말에의 전주곡」으로

39-A 제 39화 퍼스트 컨택트

마이크론을 생포하는 임무를 갖고있는 젠트란의 브리타이함. 그들은 멜트란디라는 집단과 제국 감찰군의 전투를 확인했다고 한다. 그들의 기함인 보도루함이 늦는 것은 그 때문이기도 하지만, 정체불명의 집단에 의해 다른 곳에 파견된 함대가 전멸하는 일이 발생하고 있어서라고 하는데 그들은 제국 감찰군도 아닌 새로운 세력. 그 때문에라도 마이크론의 생포를 서둘러야겠다고 하며, 카무진03850의 사단을 출격시킨다. 하지만 그 카무진이라는 자는 '아군 죽이는 카무진'이라고 불린다는데… 브리타이는 그래도 이 일에는 그가 적임이라며 그를 보낸다.

술에 잔뜩 취한 포커. 그는 부대편성 관계로 찾아온 코우와 히카루를 잡아놓고 이야기를 하려고 한다. 여기에서 히카루는 돌아간다(歸る)와 돌아가지 않는다(歸らない)중 하나를 선택하는데, '돌아간다'를 선택할 경우 미사와 히카루가 약간의 대화를 하고, '돌아가지 않는다'를 선택할 경우 포커에게 여자에겐 때로는 강하게 나가야 한다는 등의 말을 듣게 된다. 어느 것을 선택하든 히카루는 민메이에게서의 호출로 급히 빠져나온다. 민메이는 모처럼의 쉬는 날이라며 전망 라운지에 데려가 달라고 한다.

공략 화려한(?) 비행을 마친 히카루. 그러나 민메이는 금방 싫증을 낸다. 그런 민메이에게 처음 만났을 때의 이야기를 하는 히카루. 민메이는 히카루에게 무엇인가를 말하려고 하지만 갑자기 미사가 나타난다. 이 일이 매스컴에 보도되면 민메이의 가수생명은 끝이라는 카이훈. 처벌을 각오하고 돌아가려는 히카루이지만 갑자기 젠트란들이 나타나 미사와 카이훈을 납치해간다. 그리고 곧이어 히카루와 민메이도 적들에게 포위되는데, 이 발키리는 훈련용. 저항은 불가능하다.

압도적인 수적 차이. 적들은 3턴 째에 퇴각하므로 히카루를 구하는 것은 불가능하다. 최대한 많은 적을 격추해 돈을 모으자(그래봤자 5기가 최고).

▲지금 술에 취해있을 때가 아닌데…

■승리 조건: 히카루가 살아남는 것.
■패배 조건: 히카루 또는 포커의 격추.

등장유닛
- ●아군 출격: VT-1발키리(히카루)
- ●적 유닛: 그라지(카무진), 누자델 가×19
- ●아군 증원: 2턴 째 VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(카키자키), 주인공

■입수 아이템

부스터	카무진의 그라지를 격추

숙련도 3턴 째에 적들이 퇴각하기 전에 카무진의 그라지를 격추해 강제로 퇴각시키는 것. 열혈을 사용한 포커의 호밍미사일 한방이면 끝으로, 매우 간단하면서도 숙련도는 +2나 된다. 다만 명중률의 문제가 있으니 집중을 사용하자(당연한건가…).

미사와 히카루는 적에게 납치되었다. 그리고 그들을 구하러 간 스컬소대마저도 연락이 두절되고, 글로벌은 론드벨에 수색을 의뢰한다.

40「빅 에스케이프」로

39-B 제 39화 종말로의 전주곡

히카루는 론드벨의 호기심이 많은 대원들에게 그 후 민메이와 어떻게 되었냐는 대답하기 곤란한 질문공세를 받고 있다. 그런 도중 히카루는 가족이 갑자기 병원에 실려갔다는 핑계로 자리에서 빠져 나온다. 그러나 그것은 거짓말. 실상은 민메이와의 데이트를 즐기러 나온 것이다.

▲몰래 연애의 2인

거의 새로운 적으로 등극된 우주괴수. 지금까지 확인된 전투력으로 보면 이성인 이상인 것이다. 어쨌든 새로운 동료가 된 근성과 열혈의 톱부대. 노리코는 론드벨에 참가하게 된 자체보다 슈퍼로봇들을 직접 구경한다는 것이 훨씬 좋은 듯… 류세이는 정말 간만에 취미가 맞는 사람(노리코)를 보더니 대단히 기뻐하며 자신의 비밀콜렉션을 보여준다고 한다(참고로 류세이의 취미는 격투게임과 로봇감상이다. 크어…).

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 엑세리온의 격추 2. 히카루의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), RX-7나우시카(노리코), RX-7지젤, RX-7미샤(융), VT-1발키리-F(히카루), 화이트아크(연방군병)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×16, 우주괴수 상륙정×4, 우주괴수 고속형×2
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(카키자키) 등장, 6턴 째 고라온(에레), 라이디(아키라) 등장, 12기 추가 출격 가능

■신유닛

파일럿	유닛
노리코	RX-7나우시카
카스미	RX-7지젤
융	RX-7미샤

공략 역시 남몰래 데이트하는 자는 뒤끝이 좋지 않다. 히카루의 발키리는 전투형이 아니므로 전투에는 도움이 되지 않으니 처음부터 덤비지 말자. 우주괴수 병대는 일격에 가버리는 약골인데다가 아군을 때려도 데미지를 10밖에 주지 못하니 다른 우주괴수의 공격을 피해서 이녀석들을 소탕하고 있도록 하자. 3턴 째에는 음주를 해서 딸꾹거리는 포커와 스컬대, 주인공들이 등장하므로 전투에 참가시키도록 하자. 5턴 째에 등장한 적들은 화이트아크(미사, 카이훈등이 타고 있음)를 납치한 후 곧바로 퇴각한다. 따라서 히카루도 동시 퇴각, 스컬대와 주인공도 동시 퇴각. 톱부대와 엑세리온만이 남게되지만 다음턴에 론드벨이 등장하므로 겁낼 것은 없다.

▲서장에서도 보여주었던 이나즈마~킥!

▲자코비나流星어택!

▲함장대결2

40 「빅 에스케이프」로

40 제 40화 빅 이스케이프

어떻게 브리타이함에 무사히 침입한 것까지는 좋은데 여기서 자꾸 민간인을 이런 위험에 끌어들였다고 카이훈이 계속 불만불평을 토로한다. 어쨌든 발키리로 이곳을 탈출할 생각을 하고 있는데, 그만 브리타이와 에키세들에게 잡혀버린다. 그들은 어째서 지구인은 남자와 여자가 함께 있는 것인가에 대한 의문을 품고, 어째서 남자와 여자가 싸우는 것이냐고 묻는다. 그러자 발끈한 포커는 여자는 싸움보다 같이 안아준다고 한다. 그러면 당연히 나오는 질문 안아주는 것이 무엇인가? 포커는 민메이를 껴안아 몸소 보여준다(…거의 치한수준이다. 이녀석). 그러다가 키스라는 말이 나오고, 그것이 뭔지 보여달라고 요구하는 브리타이.

카이훈이 키스를 한다.

히카루가 키스를 한다.

이 부분은 히카루가 나중에 미사와 연결되느냐 민메이와 연결되느냐를 결정하는 부분이다. 게임의 시나리오에 큰 영향은 미치지 않지만…, 히카루가 키스했을때는 원래 마크로스의 스토리와는 다르게 후반부에 민메이와 히카루가 연결되게 된다.

공략 여자만의 군대가 처들어온 틈을 타 탈주를 시도하는 스컬대와 주인공. 그냥 탈출하는 것은 쉽지만 역시 경험치와 돈을 위해서 최대한 쓸어버리고 나가는 것이 좋다. 2턴 째에 등장하는 멜트란군(여성부대)는 적군도 공격하고 아군도 공격하므로 삼파전이 되어 버린다.

▲변태 이인조

▲멜트란병사들은 이런 것을 타고 다님

■승리조건: 우주공간으로 모든 아군유닛이 탈출하는 것 → 8턴 이내에 모든 아군유닛이 우주공간으로 탈출하는 것으로 바뀜

■패배조건: 하나의 유닛이라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(카키자키)

●적 유닛: 리가드×10, 누자델 가×5

●적의 증원: 2턴 째 A, B지점에서 쾨드란 로×4, 쾨드란 로(미리아) 등장

■입수 아이템

메가부스터	미리아의 쾨드란 로를 물리치면 획득
민메이인형	왼쪽의 한 리가드를 물리치면 획득

숙련도 맥스로 미리아의 쾨드로 란을 물리치면 숙련도+1

탈출 바로 직전 히카루도 등장하지만, 그는 실수로 인하여 민메이를 놓치고 온 바보가 되어 있었다. 불행 중 다행으로 젠트라디군은 지구인에게 뭔가 많은 것을 알고 싶어하므로, 죽이지는 않을 것이다. 그리고 마크로스는 화성의 사라기지로부터 온 SOS신호를 받는데… 구조신호를 받고도 가만히 있을 수는 없으니 일단 화성으로 가게 된다.

41 「바이바이 마르스」로

41 제 41화 바이바이 마르스

일단 화성에 오긴 왔는데 더 이상 구조신호가 발신되지 않고 있다. 적의 함정일지도 모르니 일단 탐색용의 캣츠아이를 띄운다. 그리고 잠시 후, 정체불명의 기체를 발견하지만, 일순간이었던 관계로 그 기체가 어떤 것인지는 식별하지 못한다. 그러나 확실히 전장이 약 100미터급의 전투기라고 하는데 그 외엔 그다지 이상한 것이 없으므로(100미터급의 전투기가 어딨냐!) 일단 사라기지에 착륙하여 보급문제를 해결하기로 한다. 그리고 보급을 받기 시작한 후, 미사가 잠시 기지에 탐색차 내려가 보겠다고 한다.

미사를 기지에 보낸다.

미사를 기지에 보내지 않는다.

'미사를 기지에 보내지 않는다'를 선택시 숙련도 증가

미사는 자신의 약혼자가 화성기지에서 행방불명되었기 때문에 그를 찾기 위해 기지에 가보려고 하는 것인데…. 원작(TV판)에서는 히카루가 미사를 구해줌으로서 사이가 좋아지기 시작한다.

공략 중간에 승리 패배조건이 바뀌는 관계로 캄진의 그라시를 치러 가는 정예부대 몇만 빼고는 자리에서 움직이지 않고 턴 째 오는 증원군을 상대하는 것이 좋다. 많이 죽이면 죽일수록 적들이 쏟아지니 역시 레벨업 하기에 좋은 맵이다. 일단 운동성이 좋고 회피를 잘하는 유닛(예를 들면 발키리나 빌바인)을 캄진을 격추하기 위해 보내주고, 나머지는 기지를 방어한다. 더블제타와 백식 改, 사이버스터 등의 MAP병기 가진 유닛을 우선적으로 내보내어 대량학살을 노리자. 캄진을 죽이려면 집중을 걸고 가는 것이 안전하다(담당 기자는 집중을 건 발키리를 캄진을 죽이기 위해 보냈는데 15%의 캄진의 공격을 무려 25번 맞았다…).

▲가장 약한 무기인 디바인 암. 그러나 화려하다

▲서언 어태에에에에액!!!

행선지	팀원
액시즈	브라이트(린호스Jr.), 아무로, 크와트로, 쥬도, 카미유, 케라, 스컬소대, 돔부대, SRX팀, 아키라, 고프렌대팀
달	시라(그랑가란), 버닝, 우라키, 키스, 몬시아, 웃소, 시볼, 마사키, 류네, 마징가팀, 건담윙팀
극동지부	에레(고라온), 오라배틀러팀, 겟타팀, 수전기대, 콤배트라팀, 볼테스팀, 반조, 다이사쿠, 긴레이, 에바팀

숙련도 캄진의 그라지를 물리치면 숙련도 상승

반죠는 마크로스가 행방불명된 이후, 지구권은 네오 지온과 티탄즈의 동맹이 붕괴… 서로 교전상태에 있으며, 우주에서는 네오지온과 에어로게이터가, 지구에서는 티탄즈와 바이스톤 웰군이 교전중이라고 한다. 한 편 격납고에서는 엄청난 슈퍼로봇이 로봇(다이탄3)이 들어오자 그것을 구경하며 좋아하는 2사람(류세이와 노리코)… 과 어떻게 격납할지 고민하고 있는 1사람(어스토나지)의 희비가 엇갈리고 있었다. 그리고 반죠는 엑세리온에서 다이탄3 급의 거대 로봇, 건버스터가 만들어지고 있다고 전해준다. 그리고 브리핑룸에서는 론드벨을 3개로 나눠서 각기 행동을 해야겠다고 한다.

■승리조건: 적의 전멸 → 1. 8턴까지 기지를 방어하는 것 2. 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 마크로스의 격추 → 1. 적유닛이 기지에 침입 2. 모함의 격추 3. 마크로스의 격추로 바뀜

등장유닛
- **●아군 출격:** 마크로스(글로벌), 다른 전함 선택 후 15기 추가 출격 가능
- **●적 유닛:** 그라지(캄진), 누자델 가×6, 리가드×11
- **●아군 증원:** 적의 증원과 함께 E지점에서 다이탄3(반죠) 등장
- **●적 증원:** 적의 수가 일정이하로 줄어들면 A, B, C 지점에서 공중포트×5, 리가드×5, 누자델 가×5 등장. 6턴 째 D지점에서 게아돌 마그드미라, 그라지×3, 리가드×3 등장

■입수 아이템

민메이 인형	6턴 째 나오는 적의 원군 중에 리가드 하나를 물리치면 획득
조방 어며	캄진의 그라지를 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
하란반죠	다이탄3

유닛활용Tips

다이탄3

드디어 나왔다. 한 때 독보적 최강의 자리에서 군림하던 무적의 슈퍼로봇이. 이번에도 역시 매우 강력한 모습으로 등장한다. 필살기인 선어택은 물론 운동성 장갑 HP 반죠의 격투능력 뭐하나 빠질 것 없이 강력하다. 새로 추가된 무기인 타이탄 자베린은 기본무기가 되므로 개조를 많이 해주도록 하자. 그리고 EN과 장갑을 조금 개조해주면 좋다.

선택분
- 린호스Jr.팀 → 42-B「액시즈에서의 사자」로
- 그랑가란팀 → 42-A「쥬피터 고스트」로
- 갈라론팀 → 42-C「아버지, 지구는 기없습니다」로

42-A 제 42화 쥬피터 고스트

무사히 달에 도착한 그랑가란 일행. 휴케바인 1호기가 폭주사고가 일어났던 테크네티움 기지에 왔다. 이곳은 사고 이후 아나하임 일렉트로닉스가 매수해, 겉으로는 모빌슈츠의 개발과 테스트를 하고 있다고 하지만 사실 이곳은 리가 밀리티아의 본거지로, 이곳에서 일하고 있는 미리는 마벳트와 웃소를 미겔 주임이라는 사람에게로 데려간다. 미겔 물론, 그녀는 바로 웃소의 어머니였다. 꿈에도 그리던(?) 어머니와 만난 웃소. 지금까지의 일을 이야기하며, 지금까지 우연히 살아남을 수 있었다고 하는 웃소에게 어머니는 그것은 재능이라고 한다.

콜로니 제압용의 무인병기 「버그」. 쥬피트리안의 지구를린 작전일지도 모르는 것. 듀오에게 그것에 대한 조사명령이 내려졌다고 한다. 그래서 듀오는 루나2로 거점을 옮긴 OZ도 신경쓰인다며 따로 행동하겠다고 한다. 그리고 트로와는 「버그」가 콜로니용의 병기라는 것이 마음에 걸리는 듯, 그것을 조사하겠다고 한다. 히이로는 자신의 원래 목표였던 OZ가 지금까지 겉으로 크게 움직이지 않았던 것이 이상하다며 OZ를 조사하겠다고 한다. 카토르는 쥬피트리안에 대해 조사하기로 하며 각자의 길로 나아간다.

조사를 위해 떠나려는 히이로는 시라와 마주친다. 순간 히이로는 시라에게서 리리나의 모습을 보는데… 시라는 그들의 중요한 임무를 이해하여, 임무가 끝나면 반드시 돌아와 달라는 약속을 해 달라고 한다. 히이로는 약속은 할 수 없지만 그 말만은 기억해 두겠다며 떠난다.

건담 시작3호기, 스테이맨이라고 부르는 이것은 암드베이스 오키스와 합체해 모빌아머 이상의 크기로 변하는 것으로, 스테이멘은 오키스의 코어블럭이라고 할 수 있는 것이다. 합체를 한 상태의 코드네임은 덴드로비움이라고 한다.

쥬피터 고스트, 최근 월면도시에 퍼진 소문으로, 정체불명의 전함과 모빌슈츠같은 모습이 보인다고 하는데 레이더반응도 없고 실제로 조사를 해도 아무것도 발견할 수 없다고 한다. 그것을 확인하기 위해 그랑가란 일행은 조사를 시작한다.

공략 그냥 5턴까지 버티면 클리어로, 적들의 숫자도 많지 않으므로 쉽게 클리어 가능. 숙련도를 위해 적들을 모두 격추하려면, 건담W계의 기체를 전부 사용할 수 없다는 점 때문에, 아군의 수가 적다는 문제가 있다. 적들을 모두 격추하려면 미리 F91과 사이버스터 등의 강한 유닛에게 좋은 강화파츠를 몰아주자. 만약 주인공이 리얼계이고 집중이 있다면 아드라스테어들의 미끼로 사용하면 좋다. 집중을 사용한 후 이크, 크로노클, 피피니덴의 사이에 이동하면 OK. 또한 V2건담이나 F91에 고성능 레이더를 장착하면 아드라스테어의 공격범위 밖에서 공격할 수 있는 것도 적극 활용하자. 아드라스테어는 전함치고는 운동성이 높지만 결국 사이즈가 크기 때문에, 집중만 사용해면 거의 모든 공격을 피할 수 있는데, 그래도 만약을 대비해 화이트아크를 꼭 준비(?)하자. 그리고 카테지나는 설득할 수 없으므로 무시하고 그냥 격추하자 (대부분의 사람들이 싫어하는 캐릭터인데… 설득을 시도할 사람이 있을까).

▲"저런 여자가 뭐가 좋다고"라는 말이 저절로 나오지 않는가

숙련도 5턴 째 적의 턴에 적들이 모두 퇴각한다. 그 전에 크로노클을 격추하면 +1. F91이나 사이버스터, 마징가의 무기를 미리 개조해 두면 쉽게 해낼 수 있다. F91, 사이버스터, V대시건담, V2어설트건담, 주인공의 기체(휴케바인 or 그룬거스트) 등을 잘 활용하자. 발시오네R은 기력을 올릴 수단이 없기 때문에 이곳에서는 큰 도움이 되지 못한다.

지구클린 작전을 막아내긴 했지만 적들은 언제 다시올지 모르는 상태이다. 한편, 농백작에 따르면 프론티어사이드의 콜로니가 차례로 통신불능이 되고 있다고 하며, 그곳에 크로스본 뱅가드가 콜로니 제압용 병기(버그)를 사용하고 있다는 정보도 들어와 있다고 한다. 리가 밀리티아의 부대가 갔지만 소식이 끊겼다는데…

▲쥬피터 고스트의 정체

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담 스테이맨(코우), V2어설트건담(웃소), 주인공 외 6기
●적 유닛: 아드라스테어×3(크로노클, 이크, 피피니덴), 게드라후(카테지나), 조로앗트×3, 조로앗트×3, 아드라스테어×1

■입수 아이템

바이오센서	카테지나의 게드라후를 격추
고성능 레이더	피피니덴의 아드라스테어를 격추
아포지모터	이크의 아드라스테어를 격추
빔 코팅	크로노클의 아드라스테어를 격추
미노프스키 드라이브	클리어시 숙련도가 높으면 입수

■신유닛

-	건담 시작3호기
-	V2건담용 어설트 파츠

유닛활용Tips

건담 시작3호기

우주에서 진가를 발휘하는 이 기체는 크기에 비해 이렇다할 강력한 공격은 없지만, 결코 떨어지는 기체는 아니다. 메가빔포와 함께 EN을 개조하고, 대형 빔사벨도 약간 강화해 두는 것이 좋다. F91의 베스바와 비슷하면서도 기력이 필요 없고 EN을 적게 사용하는 메가빔포를 개조해두고, 다음으로는 근접전용의 대형빔사벨이나 빔라이플을 개조하자. 기체가 우주용이지만 풀딩 바주카는 우주대응이 B이므로 그다지 사용할 필요가 없다. 기체의 개조는 역시 EN을 중점적으로 개조, 그 다음으로는 장갑이나 HP를 강화해 높은 HP를 활용하자.

V2 어설트건담

어설트 파츠를 장착해 장갑과 HP가 약간 올랐다. 또한 무기가 추가되어 예전엔 MAP병기 외엔 쓸모 없었으나 주력으로도 사용할 수 있을 정도로 강화되었다. 무기는 메가 빔라이플 외에는 그다지 쓸 것이 없지만, 이 메가 빔라이플이 V2건담 최고의 무기. V2건담을 쓰고싶다면 이것을 최대로 개조하자. 그 외에는 MAP병기인 빛의날개를 개조. 기체의 개조는 역시 운동성 위주로 하고, EN도 약간 올려놓자.

43-A「우주에 피는 요화」로

42-B 제 42화 액시즈에서의 사자(使者)

액시즈로 향하는 린호스Jr.은 에우고의 전함인 라 카이람과 합류한다. 현재은 솔로몬에 이어 아 바오아 쿠까지도 네오지온에게 빼앗겨 연방정규군은 괴멸상태이지만 그들이 태세를 정비하고 있는 사이 에우고도 전력을 모을 수 있었다고 한다. 그리고 라 카이람과 신형기들을 준다.

라 카이람의 진로에 초거대함이 나타난다. 그것은 목성선단의 쥬피토리스. 항로를 볼 때 그들도 액시즈에 향하고 있는 듯하다. 그들은 무슨 목적을 갖고 있는 것일까…

린호스Jr.도 라 카이람으로 바뀌고, 신형기들도 많이 들어온다. 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 화를 출격시키지 않았다면 Z건담의 강화버전이라고 볼 수 있는 ZⅡ가 들어오고, 숙련도와는 관계 없이 ν건담이 들어온다. 그리고 그 ν건담의 파일럿이 될 아무로는 개발 관계자(?)인 첸과 만나는데, 여기에서 예전의 약속을 기억하고 있다(チェーンとの約束をおぼえている)를 선택하면 첸은 기뻐하며 중요한 말을 잊고 있었다고 한다. 바로 달에서 ν건담의 추가장비가 개발되고 있다는 것으로 후에 ν건담HWS를 얻게 된다. 이것은 매우 좋은 기체이므로 여기에서는 기억하고 있다고 대답하자.

■입수 아이템

바이오센서	사라의 멧사리를 격추
초밤 이머	브로호의 도고리를 격추
프로펠란트 탱크S	루페의 도고리를 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
-	ν건담	-	풀아머백식改
-	ZⅡ	가츠	-

공략 4턴 째에 하만의 네오지온군이 등장하면 자동으로 종료되므로, 될 수 있는 대로 많은 적들을 없애자. 시로코의 쥬피토리스는 HP가 매우 높으므로 숙련도를 노리는 것이 아니면 신경쓰지 않는 것이 좋다. 이제부터 아무로는 ν건담에 탑승하는데, 이곳은 그것의 테스트를 하는 정도로 생각하자.

숙련도 시로코의 쥬피토리스를 격추한다면 +1. HP가 50000이 넘으므로 격추하는 것은 거의 불가능에 가깝다. 그래도 완전한 불가능은 아니므로 시도해 보자…. 초기위치와 부스터 등의 이동력을 늘려주는 강화파츠를 이용해 최대한 빨리 이동해야 할 것이다.

▲신중한(?) 선택

또한 4턴 째에 네오지온의 하만이 나타나 삼자회담을 요구하는데, 여기에서 하만의 요구를 받아들이지 않고 쥬피트리안과의 전투를 계속한다면(ジュピトリアンとの戦闘を続ける) 숙련도가 5씩이나 떨어진다. 애써 올려놓은 것을 떨어트리지 않도록 하자(낮출 것이라면 관계없지만).

하만의 교섭 요구를 받아들인 라 카이람. 교섭은 크와트로가 담당하기로 한다. 크와트로는 카미유, 쥬도, 아키라, 에마를 데리고 가겠다고 하는데, 레코아는 자신도 데려가 달라고 한다. 류세이와 주인공은 안좋은 예감이 들지만 할 수 없다고 하고, 이 대화를 엿들은 비차와 몬도는 자신들도 가보겠다며 일항을 시도한다.
회담을 하는 하만, 시로코, 크와트로는 모두 이성인 퇴치(?)라는 같은 목적이 있으므로 서로 협력하기로 한다. 하지만 하만은 네오지온에게 모든 병력을 집중시키라고 하는데, 말하자면 평화회담이 아닌 항복권고인 것이다. 하지만 시로코는 받아들일 수 없다며 오히려 하만에게 쥬피트리안에 항복하라고 한다. 하만은 이곳이 자신들의 본거지라고 하지만 시로코는 그 말을 무시한 채 '사라진다'. 이성인의 기술로 공간이동을 하는 것이라고 한다. 시로코는 대기하고 있던 쥬도들의 앞에 나타나는데 에마는 그를 총으로 쏜다. 하지만 레코아의 방해로 빗나가고…, 레코아는 시로코가 자신을 필요로 하고 있다며 그를 따라 가버린다. 그리고 남아있는 크와트로와 쥬도들은 포로가 되어 액시즈로 보내진다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 라 카이람(브라이트), 풀아머백식改(크와트로), ν건담(아무로), Z건담 또는 ZⅡ(카미유), 슈퍼건담(에마, 가츠), 외 12기
●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 멧사라(사라), 도고라×2(브로호, 루페), 콘티오×2(갓왈드, 고즈, 게도라후×4, 조로앗트×6

유닛활용Tips

ν(뉴) 건담
지금까지 로봇대전을 해왔던 사람이면 누구나 최고의 기체라고 입을 모으는 바로 그것이다. 이번에는 슈퍼로봇들이 강해져서 리얼로봇들이 그다지 활약할 기회가 없다. 하지만 판넬은 여전히 강하며 공격범위가 넓다는 장점이 있다. 나중에 HWS장착형이 되면 최강 유닛중 하나로 꼽힌다. 개조는 핀판넬 위주로, 그 외에는 역시 운동성을 올려주자.

ZⅡ
Z건담에서 발전된 형태로, 공격력은 약간 낮아졌지만 무기가 EN소모가 아닌 잔탄소모이기 때문에, 개조를 하지 않는 플레이라면 이쪽이 더 사용하기 좋다. 15발이나 되는 탄수가 강점으로, 사실 그 외에는 그다지 좋은 점을 찾기 어렵다. 생긴 것도 그렇고…. 하지만 좋은 점을 찾기 어렵다고 해서 좋지 않은 기체는 아니므로 모빌슈츠계의 파일럿들을 많이 사용한다면 꼭 이용하게 될 것이다. 개조를 할 때에는 먼저 무기를 파워업. 그 후에는 운동성을 올리자. Z건담과 달리 EN을 개조할 필요는 전혀 없다.

풀아머백식 改
여전히 MAP병기와 메가입자포가 모두 EN을 사용하기 때문에 둘 중 하나만 사용할 수밖에 없다는 단점이 있지만, 후반에 사용되는 모빌슈츠 중 이동 후 원거리 공격을 사용할 수 있다는 것은 큰 장점이다. 그 외에도 격투무기이긴 하지만 아무것도 소모하지 않으면서 상당히 강력한 무기가 추가되었다는 점도 좋다.

43-B「풀과 액시즈와」로

42-C 제 42화 아버지 지구는 가깝습니다

에어로게이터들은 미지의 생물(우주괴수인 듯)에 대한 이야기를 하고 있다. 그리고 젠트라디군과 멜트란디군의 행동에 대해서도 논의하고, 마지막 인간의 문화에 대한 해답을 얻기 위하여 마크로스를 조사해보기로 한다. 그리고 그들 또한 팀을 나눠서 각자의 맡은 바를 조사하기로 하는데… 지구쪽은 하이넬과 잉그램이 가게되었다. 에레의 고라온 부대가 극동지부로 향하는 도중, 그들의 근처로 보아잔원반이 하나 접근한다.

등장유닛 ●아군 출격: 고라온(에레), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 그외 14기 추가 출격 가능
●적 유닛: 도쿠가가×3, 강력 나마즌고×3, 사이몬, 다이몬, 스컬크(잔갈), 스컬크(하이넬)
●적 증원: 4턴 째 A지점에서 가르무스×3, 바이잔가×3, 그레이든(가루다), 스컬크(도 조루)

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

공략 전투가 시작하기 전, 켄이치 형제의 아버지인 켄타로가 스컬크에서 잠시 빠져나와서 앞으로 싸울 적에 대해 잠시 이야기해준다. 그리고 이야기를 마치기가 무섭게 하이넬 등장이 등장. 다시 켄타로의 보아잔 원반을 회수해간다. 그리고 보아잔의 군대는 캠벨의 군대가 등장하면 퇴각하므로 퇴각하기 전에 재빨리 잡아두도록 하자.

▲본격적으로 생겼다 라는 건 이런 사람을 두고 하는 말

▲전국 씨름선수 연합회(거짓말)

■입수 아이템

미노프스키 크래프트	즈루의 스컬크를 물리치면 획득
I필드발생장치	하이넬의 스컬크를 물리치면 획득
고성능조준기	가루다의 그레이든을 물리치면 획득

아버지를 바로 앞에서 봤는데 놓쳐버린 슬픔에 몸을 떠는 켄이치 형제들. 그런 형제들을 잇페이와 다이사쿠가 위로해준다(잇페이의 경우 약간 거친 방법으로). 그리고 한 쪽에서는 코우스케는 켄타로가 말한 초전자 가중포에 대하여 설명을 하고 있다. 브릿지에서는 에레가 시라에게서 온 정보에 대해 이야기하고 있는데, 그 정보인즉 쥬피트리안이 콜로니에 무차별공격을 개시했다고 하는 것이다. 료마는 그 말을 듣고 흥분해서 자신들도 쥬피트리안과 싸우자고 하는데, 에레는 지구의 문제도 엄청나다며 예정대로 지구로 내려가겠다고 한다.

43-C 「정지한 어둠의 안에서」로

43-A 제 43화 우주에 피는 요화

코스모 바빌로니아. 크로스본 뱅가드가 건설중인 선택받은 인류만이 연원히 살아가기 위한 시스템. 세실리는 철가면이 된 카롯조 로나에게 그것이 크로스본 뱅가드의 코스모 귀족주의와는 다른 것인가 물어보지만 철가면은 대답하지 않는다.
크로스본 뱅가드는 네오지온에 비하면 세력이 매우 작다. 그들이 네오지온과 싸우는 것은 매우 힘든 일. 하지만 철가면은 그런 것은 걱정할 필요가 없다고 하는데, 그 자신감은 버그라는 것 때문일까 아니면 라프레시아 프로젝트일까, 또는 쥬피트리안의 세력을 믿는 것일까.
버그를 사용해 프론티아 I 의 300만 인구가 3일만에 몰살당할 것이라고 한다. 그리고 프론티아Ⅳ 제압작전이 종료되면 버그를 지구와 달에 강하시킨다고 하는데… 과연 버그란 무엇일까?

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 주인공 또는 시북의 격추
(시북들을 선행시켰을 때)
■패배 조건: 아군 중 누군가의 격추

공략 시북들을 선행시키지 않았을 때의 아군의 초기위치는 지형효과를 받는 곳이므로, 이곳에서 기다렸다가 다가오는 적들을 격추하자. 공격력 3000정도의 무기라면 적을 일격에 격추하는 것이 가능하므로 각각 무기를 약간씩 개조해 두는 것이 좋다. 세실리는 시북으로 설득할 수 있는데, 격추하거나 남겨둔 채 클리어해도 아군이 되며, 설득하면 비기나 기나를 얻을 수 있다.

이곳에서는 라프레시아만 격추하면 클리어할 수 있지만, 라프레시아는 매우 강력하다. 등장할 때까지 최대한 많은 적을 없애서 카롯조의 기력이 올라가지 않도록 하고(등장 후 적을 격추할 때마다 기력이 1씩 오르므로), 카롯조에게는 저력이 있으므로 열혈을 사용해 마지막에 한 번에 많은 데미지를 입혀 격추해야 한다.

▲이것이 버그였던 것이다(생각보다 별거 아니었군)

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담F91(시북), 건담 시작3호기(코우), V2어설트건담(웃소), 사이버스터(마사키), 주인공 외 6기
●적 유닛: 세실리(비기나 기나), 자비네(베르가 기로스), 엘리트병사×10(베르가 기로스×6, 베르가 기로스×4), 드렐(베르가 다라스), 엘리트병사×5(베르가 기로스)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 카롯조(라프레시아)

시북들을 선행시키면 드렐은 나오지 않으며, 카롯조가 2턴 째에등장하고, 알트론건담(우페이)가 3턴 째에 원군으로 등장한다.

■입수 아이템

바이오센서	자비네의 베르가 기로스를 격추
아포지모터	드렐의 베르가 다라스를 격추
미노프스키 크래프트	철가면의 라프레시아를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
세실리	비기나 기나
-	건담F90V

시북들을 선행시키지 않았을 때, 세실리를 설득하지 않고 클리어하면 건담F90V를 얻는다. 설득하지 않아야 하므로 비기나 기나를 얻을 수 없는데, 건담쪽의 성능이 훨씬 좋다.

숙련도 전투 전, 그랑가란에서 크로스본 뱅가드의 부대를 발견했다고 한다. 그들은 프론티아Ⅳ로 이동중인데, 속도가 빠른 기체를 먼저 보내는가와, 전력을 중시에 그랑가란에 맞춰서 갈 것인가를 결정해야 한다. 선행부대를 보낸다(シーブック達を先行させる)를 선택하면 숙련도가 1 오르지만, 그랑가란과 그 외의 기체는 사용할 수 없다. 보내지 않는다(シーブック達を先行させない)를 선택하면 처음부터 그랑가란과 그 외의 기체가 출격할 수 있게 되며, 드렐이 콜로니에 들어가지 않는다.

▲언제나 골치 아픈 숙련도 선택

리가 밀리티아에서 들어온 정보에 의하면 정체불명의 모빌슈츠가 사이드7에 나타나 콜로니를 공격하고 있다는데… 그 기체는 건담인 것 같다고 한다. 정체불명의 건담이면 히이로들이 아닐까? 하지만 그들이 콜로니에 공격을 한다는 것은…

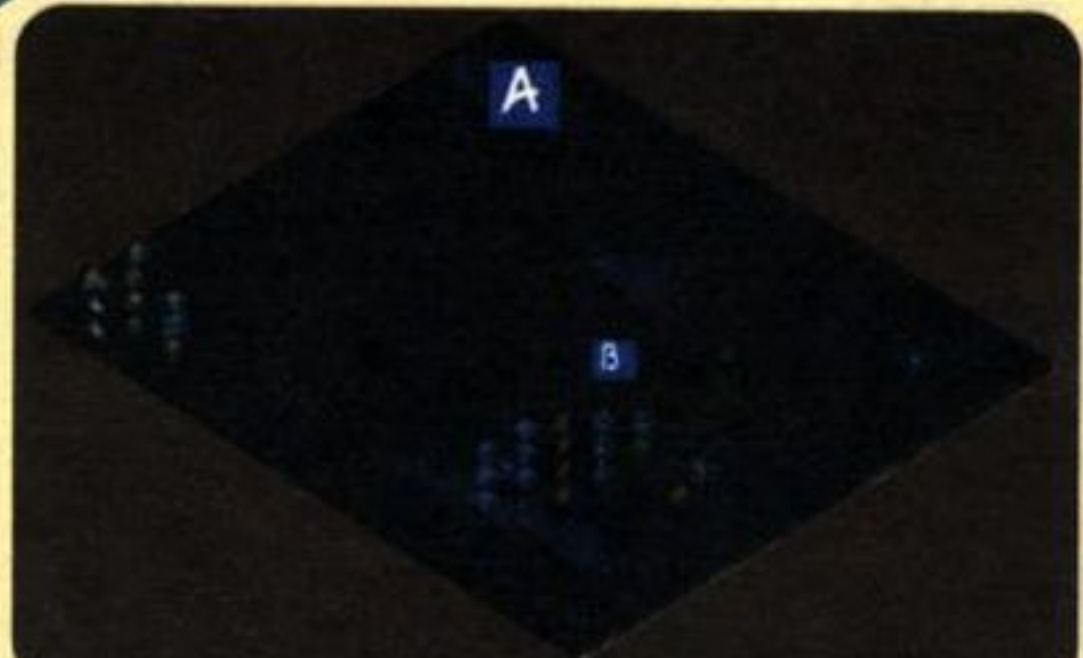
44-A 「제로라고 불리우는 건담」으로

43-B 제 43화 플과 액시즈와

크와트로가 타고있는 그와단은 액시즈로 발진. 갑자기 엘과 이노가 그곳에는 비챠와 몬도, 리나가 있다며 그와단을 쫓아 가달라고 한다. 그리고 아무로와 브라이트도 그들을 내버려둘 수는 없다며 그들을 쫓기로 한다.
한편 액시즈에서 인질이 되어있는 쥬도들. 그들을 어디론가 데려가려는 그레미에게 쥬도는 배가 아프다며 그레미를 속이고 빠져나온다. 반드시 구하러 오겠다며…. 그리고 미네바와 만난 일행은 미네바에게서 자비가를 몰아낼 때가 왔다는 이야기를 듣는다. 미네바는 자비가가 아니었던가….
혼자 도망쳐나온 쥬도는 거리에서 엘피 플이라는 소녀를 만난다. 플은 같이 놀자면서 놓아주지 않고 어디선가 만나지 않았느냐고 한다. 쥬도는 사이드1, 플은 액시즈인데 그럴 리가…. 그러는 사이 그레미의 추격부대가 쫓아오고…. 플은 우주로 가고싶다는 쥬도에게 모빌슈츠 독에 안내한다. 나중에 같이 놀자는 조건으로….
라 카이람에서는 크와트로들을 구하기 위해 양동작전을 실행한다. SRX팀 등이 적들과 싸우는 사이에 아무로와 스컬소대, 주인공, 크리스가 액시즈에 잠입하는 것이다.

등장유닛 적의 수가 매우 많은데, 처음부터 무작정 돌진해온다. 그리고 아군은 주력들이 빠져나가 있어 SRX팀과 B급 파일럿의(류, 화 등) Z건담 정도로 적들을 상대해야 한다. 그래도 가자D와 즈사는 전혀 주의할 필요가 없으므로 그들을 없애며 기력을 올려 나머지 적들을 상대하자. 2턴 째에 등장하는 모든 유닛이 액시즈 위에 도착하면 클리어로, 적을 전멸시키기 위해서는 그들도 전투에 가담하는 것이 좋다. 액시즈 위에 도착하는 대로 사라져버리므로 주력부대를 섣불리 없애버리지 말도록. 또한 3턴 째에 등장하는 플은 적의 턴에 적이 되는데, 쥬도로 설득할 수 있다.

▲자기 물건 아니라고 그냥 줘버린다…

▲이것이 샤아전용의 자크

■승리 조건: 별동대의 전 유닛이 액시즈에 도착
■패배 조건: 별동대 유닛의 격추, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 라 카이람(브라이트) 외 9기
●적 유닛: 바우(그레미), 햄머 햄머(이리아), 드라이센(오우규스트), 드라이센×3, 즈사×4, 가자D×6, 엔드라×1, 드라이센×3, 즈사×2, 가자D×2
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 ν건담(아무로), 건담NT-1(크리스), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(맥스), VF-1A(카키자키), 주인공, 3턴 째 B지점에서 큐베레이MK-Ⅱ(플), 드벤울프 또는 샤아전용 자크(쥬도)
●적 증원: 별동대가 액시즈에 접근하면 액시즈 위에서 자크Ⅲ(라칸), 드라이센(아리아스), R 자자(카리), 가루스J×2, 즈사×2, 가루스J×2, 즈사×2

■ 입수 아이템

프로펠런트 탱크	이리아의 햄머 햄머, 카리의 R 자자를 격추
아포지모터	그레미의 바우를 격추
하이브리드 아머	라칸의 자크Ⅲ 격추

■ 신유닛

파일럿	유닛
플	큐베레이MK-Ⅱ
-	샤아전용 자크 또는 드벤울프

숙련도 모든 적을 격추하면 +1. 그렇게 어려운 것은 아니지만 강한 유닛이 많지 않으므로, 별동대도 전투에 참가하는 것이 좋다.

44-B 「리나의 피」로

43-C 제 43화 정지한 어둠 속에서

극동지부는 바이스톤웰의 군대에게 많은 공격을 받고 있었다. 그러한 전란을 조금이라도 유리하게 끌어가기 위하여 볼테스V와 컴바트라V의 무장강화를 받으러 잠시 기지로 돌아갔으며, 에바 또한 네르프로 무장을 강화하러 갔다. 그리고 주인공은 로버트박사에게 부주인공을 찾고 싶다는 의사를 명백히 밝힌다. 한 편 네르프에서는 반죠와 겐도가 간만에 만나 이야기를 하고 있지만, 역시 언제나처럼 겐도는 자세한 것을 숨기고, 반죠를 깔보기 한다. 시간이 조금 흐른 후, 네르프 내부는 누군가가 네르프로 오는 전원을 끊어버려, 완벽한 어둠 속에 갇히게 된다.

■ 입수 아이템

프로펠런트탱크S	토도의 비아레스를 물리치면 획득

■ 신유닛

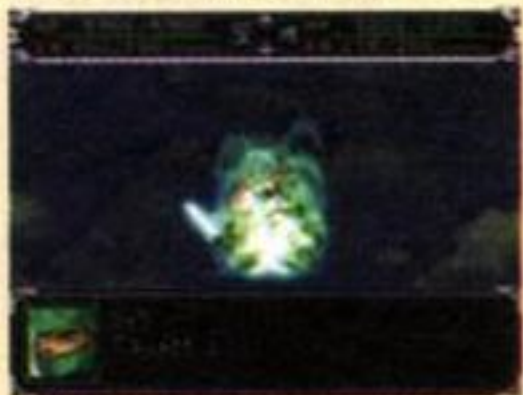
파일럿	유닛
테츠야	그레이트 마징가
쥰	비너스A

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에레), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 추가로 8기 출격 가능
●적 유닛: 제9사도마트리엘(마트리엘)
●아군 증원: 4턴 B지점에서 그레이트 마징가(테츠야), 비너스A(쥰), 5턴 째 C지점에서 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카), 에바영호기改(레이) 등장
●적의 유닛: 사도를 물리치거나 3턴이 되면 A지점에서 레프리칸×3, 바스톨×4, 드람로×2, 라이넥(토도), 비아레스(반)

공략 단쿠가의 단공광아검을 어느정도 개조해 두었다면 가속으로 단쿠가를 사도에게 접근시킨 후, 열혈 걸고 한방 날리면 쉽게 처리할 수 있다. 그 후 등장하는 오리배틀러들은 빨리 없애지 않으면 굉장히 귀찮으므로 필중을 이용해서 한번에 한 대씩 없애도록 하자.

▲여전히 쑥덕쑥덕. 원작을 안본 사람은 애매할 것이다.

▲오리배틀러 주제에 저 장갑의 수치는 뭐냐!

▲기 모으기

▲네르프에서 발견! 아담고치

유닛활용Tips

그레이트 마징가

이름답게도 대단히 그레이트하다. 장갑도 상당하며 마징가답게 마징파워도 있다. 테츠야의 격투능력이 코우지보다 떨리긴 하지만 그래도 마징가계열답게 무시무시한 편. 무기도 상당히 강력하니 취향에 맞게 키워줄 수 있다. 장점인 장갑을 중심으로 무기를 개조해주도록 하자.

숙련도 마트리엘을 2턴안에 물리치면 숙련도+1

혼란한 틈을 타 네르프 지하의 센트럴 도그마에 침입한 카지. 제 1 사도 아담을 보게된다(사실은 제 2 사도 리리스). 그리고 겐도는 에반겔리온을 다시 론드벨에 배속시키기로 결정한다. 그리고 곧 네르프로 에바3호기가 온다고 한다.

44-C '붉은 머리의 여자'로

44-A 제 44화 제로라고 불리는 건담

버그는 위너가의 자원채굴위성을 습격한 이후 확인되지 않고 있다. 그리고 버그가 나타나지 않으면서 등장한 것이 바로 건담. 윙건담과 닮았다고 하는 그 건담의 공격력은 엄청나다. 이미 몇 개의 콜로니가 습격 받았다고 한다.

트레이즈의 집무실을 방문한(?) 히이로와 트로와는 트레이즈가 자신들을 오도록 하기 위해 일부러 방비를 허술하게 했다고 한다. 트레이즈는 그들이 자신에게 여러 가지 묻고싶은 것이 있을 것이라고 하는데, 예를 들면 건담의 이야기나…

한편, 루나2에 잠입한 듀오는 뭔가 대단한 것을 보는데… 듀오는 콜로니를 위해 싸운다는 힐데에게 발각된다. 듀오는 언제부터 콜로니가 전쟁을 하는 조직이 되었냐며 힐데를 설득하고… OZ에 관여하는 것은 좋지 않다고 충고하며 사라진다.

루나2에 도착한 그랑가란은 루나2와의 통신을 준비하지만, 루나2 안에서는 대규모의 모빌슈츠 부대가 출격한다. 시라는 교섭의 희망을 버리지 않고, 명령이 있을 때까지 전투행위를 금지한다.

공략 트레이즈는 시라에게 '지구권의 평화에 필요한 것은 힘이 아니라 사람들을 이끄는 존재이다'라는 말을 하며 교섭을 거부한다. 그리고 OZ는 쥬피트리안에 협력한다고 하는데… 그리고 그런 자신의 뜻에 찬성했다고 하는 히이로와 트로와. 취할 수 있는 길은 두 가지. OZ를 쓰러트리는 것과, OZ에게 항복하는 것. 지구권에 무차별 공격을 가하는 쥬피트리안에는 협력할 수 없다. 결국 싸울 수밖에 없는 것이다.

적의 병사들은 수가 많아도 크게 문제될 것은 없다. 토러스의 무기는 빔계열이기 때문에, I필드가 있는 V2건담이나 건담 시작3호기를 앞세워 공격하면 쉽게 이길 수 있고, 리오들은 HP가 낮기 때문에 공격력이 약 2500정도 되는 무기라면 일격에 격추할 수 있다. 사이버스터나 발시오네R의 MAP병기를 끝까지 개조했다면 한 번에 모든 적을 없애는 것도 가능. 히이로와 트로와는 격추해도 관계없지만, 매우 강하므로 그냥 놔두는 편이 낫다(특히 히이로는 저력까지 있다). 카토르는 주인공으로 설득할 수 있으며, 그가 격추되거나 그를 설득하면 적들이 남아있어도 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자.

▲술에 취한 것… 은 아닌데

■신유닛

파일럿	유닛
카토르	-

■승리 조건: 적의 전멸　■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 그랑가란(시라), 주인공 외 14기
- ●적 유닛: 메르쿠리우스(히이로), 바이에이트(트로와), 토러스×10, 리오×10
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 윙건담제로(카토르)

숙련도 카토르를 주인공으로 설득하면 +1. 주인공이 격추되어버리면 숙련도를 올릴 수 없으므로 주의하자. 카토르를 격추하면 -2가 된다. 어느 것이든 결과는 마찬가지이므로 숙련도를 낮게 유지하고 싶다면 격추해도 좋다. 만약 카토르를 설득하지 않고 격추하지도 않는다면, 트로와와의 이벤트로 트로와가 격추되며 자동으로 종료된다. 그리고 이 경우에는 숙련도의 변화가 없다.

히이로는 귀환했지만 트로와는 행방불명. 그들이 타던 건담은 론드벨의 손에 들어가도록 해놓았다는데… 트레이즈는 무슨 생각을 하는 것일까. 그는 히이로를 불러 제로시스템을 탑재한 에피온을 주며, 생크킹덤의 리리나를 데려오라고 한다.

자신이 저지른 죄는 용서받을 수 없다는 카토르. 그에게 시라는 지나간 일은 후회해도 소용없다며 중요한 것은 지금부터 자신이 어떻게 하는가 라는 것이라고 한다. 그리고 그런 죄를 지은 카토르를 친구로서 생각해주는 론드벨의 대원들….

윙건담제로는 모든 건담의 원형이 된 기체로, 사이코뮤 이상의 성능을 가진 맨 머신 인터페이스인 제로시스템이 탑재되어 있다. 전투상황을 예측해 기체의 승리를 최우선으로 해 미래의 상황을 파일럿의 뇌에 직접 입력하며, 파일럿이 그 한계를 넘어도 시스템은 멈추지 않는다고 한다. 적이라고 인식한 모든 것을 파괴해, 승리를 강요하는 시스템이다.

45-A '강습, 저지한계점'으로

44-B 제 44화 리나의 피

액시즈로 귀환한 쥬도는 리나가 액시즈에 있다는 말을 듣고 액시즈로 간다. 풀은 쥬도가 리나를 소중히 여기는 것을 보고 자신만의 쥬도가 아니라고 하며, 자신도 가서 쥬도를 돕겠다고 한다.
하만은 크와트로에게 그의 본심을 물으며 다시 지온에 오라고 한다. 크와트로는 지금 중요한 것은 이성인들과의 싸움에서 살아남는 것이라고 하지만, 하만은 지온에 와서 살아남으면 된다고 한다. 이때 마슈마가 론드벨이 잠입했다고 알리고, 하만은 자신이 직접 출격하겠다고 한다. 그리고 하만이 나가자 나나이가 들어와 크와트로를 탈출시키기 위한 준비를 해놓았다며 사자비를 준다. 그리고 네오지온은 기렌과 하만에 의해 2개로 나뉘어져 있다며 자신은 기렌에 의해 하만을 감시하는 것이라고 한다. 한편, 카미유들은 무사히 탈출(이라고 할 수도 없는데…)해 비챠와 몬도, 리나와 만난다. 그리고 적의 습격을 알리는 경보, 이곳의 적이면 역시 론드벨?

공략 아군 유닛 중 하나만 격추되어도 게임오버. 발키리들은 공중에 있고 아무로와 주인공은 적의 공격을 충분히 견뎌내므로 관계가 없지만, 문제는 크리스의 NT-1. 집중공격을 받으면 격추될 위험이 매우 크므로 그냥 바니를 설득한 후에 바로 탈출하자. 크리스가 출구에 갈 때쯤 되면 다른 유닛이 도시부분에 들어갈 수 있다.
누군가가 도시부분에 들어가면 크와트로의 사자비가 나타나며 이리아가 리나를 인질로 잡고 크와트로를 내리라고 한다. 이때 풀이 나타나 이리아를 격추해버리며, 리나는 폭발에 휩쓸린다…. 그리고 아키라는 라이딘을 부르며, 라이딘은 그 부름에 응해 이곳에 나타난다(그럴거면 처음부터 부르지).
탈출이 목적이므로 하만과 마슈마 등과는 싸울 필요가 없지만, 하만은 하로를 주므로 격파하는 것이 좋다. 물론 엄청난 능력에 HP회복, 거기에 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각한다는 난점이 있지만, 이쯤에서 얻을 수 있는 발키리들의 혼을 이용하면 불가능한 것은 아니다. 혼이 없다면 이곳에서 레벨을 올려 얻자(주인공이 특수 생일이라면 전혀 문제가 없지만…).
히카루가 노력을 사용한 후, 마슈마, 슈타이너 등의 이름있는 파일럿을 격추하면, 약 레벨 40에서 혼이 나온다. 다만 혼과 집중을 사용할 SP는 남겨놓고 노력을 사용하자.

숙련도 리나를 잃은 것 때문에 좌절하고 있는 쥬도. 여기에서 주인공이 쥬도를 만난다(ジュドーに會う)를 선택하면 풀과 함께 쥬도를 만나러 간다. 쥬도는 어떻게 하면 리나가 기뻐할 수있을지 생각해 보라는 주인공의 말에 힘을 얻어 원래대로 돌아온다. 쥬도를 만난다면 숙련도에 +2.
26화에서 크리스와 바니가 전투를 했다면 이곳에서 크리스로 바니를 설득할 수 있다. 설득해도 아군이 되거나 퇴각하는 것은 아니지만, 숙련도가 올라간다. 또한 탈출하지 않고 적을 전멸시켜도 클리어할 수 있지만 이 경우에는 숙련도가 -5이므로 아무 적이나 하나를 남겨두고 탈출하자. 하만을 격추하는 것은 숙련도와는 관계가 없다.

■승리 조건: 도시부분 침입 후, 전 유닛 탈출
■패배 조건: 아군 유닛 중 누군가의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: ν건담(아무로), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), 카키자키(VF-1A), 크리스(건담NT-1), 주인공
- ●적 유닛: 큐베레이(하만), 자크Ⅲ改(마슈마), 햄머 햄머×3(이리아, 니, 란스), 자크Ⅲ(슈타이너), 자크改(바니), 드라이센×3, 즈사×3
- ●아군 증원: 2턴 째 ZZ건담(쥬도), 누군가가 도시부분에 들어가면 사자비(크와트로), 큐베레이MK-Ⅱ(풀), 라이딘(아키라) 등장
- ●적 증원: 크와트로들의 등장과 동시에 A지점과 B지점에서 각각 드라이센×1,, 가루스J×2, 즈사×2 등장

■ 입수 아이템

하로	하만의 큐베레이를 격추
리페어 키트	니의 햄머 햄머를 격추
프로펠런트 탱크	란스의 햄머 햄머를 격추
대 빔코팅	마슈마의 자크Ⅲ改를 격추

■ 신유닛

파일럿	유닛
-	사자비

유닛활용Tips

사자비
런호스Jr.루트에서만 나오는 기체로, 로봇대전에서의 성능은 ν건담에 비해 떨어지는 편. 주로 판넬을 이용하며, 백식보다 공격범위가 넓기 때문에 더 유용하게 사용할 수 있다. 일단 판넬을 중점적으로 개조하고, 기체는 운동성을 중심으로 개조하자.

갑자기 라 카이람의 앞에 생기는 중력진. 모두는 그것에서 엄청난 프렛셔를 느낀다. 그리고 류세이는 그것이 하얀 십자가(레비의 쥬뎃카)라고 생각한다.

45-B 「침묵의 천사가 와서」로

44-C 제 44화 붉은 머리의 여자

한 편 드레이크군도 보급문제라던가 비슷의 문제 등으로 인하여 생각외로 많은 애를 먹고 있는 듯 하다. 그리고 콤바트라와 볼테스의 정비가 끝났으며, 사오토메 연구소에서는 새로운 겟타로보가 완성되었으니 겟타팀을 연구소로 보내라는 소식이 온다. 그리고 에레는 빨간 머리카락의 여자가 위험한 힘을 가지게 되었다는 예언을 하게 된다(누군지는 뻔하다).

등장유닛
- ●아군 출격: 주인공, 단쿠가(시노부), 다이탄3(반조), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 추가로 8기 출격 가능
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 바스톨(가라리아) 등장, 4턴 째 C지점에서 블랙윙(아란) 등장.
- ●적 유닛: 바스톨×4, 레프라칸×3, 레프라칸(제릴), 레프라칸(페이), 레프라칸(아렌), 브브리(뮤지), 스프리건(숏트)
- ●적 증원: 3턴 째 B지점에서 티탄즈 일행 등장.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 적 유닛이 극동지부에 잠입하는 것. 2. 모함의 격추

공략 고라온은 움직일 수 없으므로 예비를 출격시켰다면 주의 요망. 4턴 째에 등장하는 아잔일행은 기지를 넘기라고 협박하는데 만약 넘기지 않는다면 계속 싸우게되니 돈과 경험치를 원하는 사람이라면 기지를 넘기지 말도록 하자. 역시 이번 전투도 오라배틀러가 주를 이루니 가급적이면 필중을 걸고 한방에 물리치도록 하자. 제릴을 물리치면 하이퍼 화하여 다시 덤비니 주의. 하이퍼 화하면 기력이 150으로 올라간 상태가 되므로 분신이 상당히 거슬린다. 슈퍼로봇의 필중 + 필살기로 되도록 빨리 보내버리도록 하자. 적을 모두 전멸시키고 나면 튠업을 마치고 갓 도착한 볼테스와 콤바트라를 볼 수 있다.

▲얼짱 대머리 아저씨와 장발 과학자

▲테츠야는 멋지게 생겼다

▲…사기꾼

■ 입수 아이템

부스터	뮤지의 브브리를 물리치면 획득
바이오센서	제릴의 레프라칸을 물리치면 획득
사이코 프레임	숏트의 스프리건을 물리치면 획득
대빔코팅	아잔의 한브라비를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
가리리아	바스톨

숙련도 티탄즈에게 기지를 넘겨준다.
티탄즈에게 기지를 넘겨주지 않는다.
'티탄즈에게 기지를 넘겨준다'를 선택시 숙련도 증가, 티탄즈 퇴각

광자력연구소의 유미교수로부터 사오토메 연구소에서 의문의 폭발이 일어났다는 소식을 듣는다. 아무래도 신형의 겟타를 기동시키다가 사고가 일어난 듯… 그 의문을 풀기 위해 고라온은 사오토메 연구소로 향한다.

45-C 「신인가, 악마인가…」로

45-A 제45화 강습, 저지한계점

4그랑가란의 앞에 표류하고 있는 건담이 발견된다. 그 건담은 샌드록. 스페이스정크의 안에 숨겨놓았던 샌드록이 왜 이곳에 있는 것일까? 기체에 자폭장치가 없어진 것 외엔 이상이 없다고 한다. 이때 갑자기 키스가 큰일이 났다며 모두를 부르는데, 그것은 데라즈 프리트가 소영의 폐기 콜로니를 탈취했다는 것. 그들과 가장 가까운 곳에 있는 부대는 그랑가란. 남은 9시간동안 어떻게든 그들을 저지해야한다.
그랑가란은 폐기 콜로니보다 12분 빨리 저지한계점에 도달해 추진제점화작업을 하는 6분 이내에 콜로니에 접촉해야 한다. 그리고 콜로니의 궤도변경작업을 맡는 코우. 다른 모두는 그가 무사히 콜로니에 도착할 수 있도록 돕는 것이다.

공략 콜로니 주변에 적들이 많다고 해도 공격해오는 적들은 겔구구와 자크들. 따라서 그다지 어렵지 않게 콜로니에 도착할 수 있다. 숙련도가 높은 경우 3턴 째에 시마가 나오는데, 그녀는 지온을 배신하고 쥬피트리안에 붙었다고 한다. 여기에서 데라즈가 사망하면서 가토가 이동해오며, 가토의 노이에 질의 HP가 일정 이하로 줄어들면 클리어할 수 있다. 가토는 매우 강하므로 일단 다른 적을 상대하면서 기력을 올려 한 번에 높은 데미지를 입히는 것이 좋다. 될 수 있는 대로 많은 적을 격추한 후 콜로니에 들어가자(아니면 가토를 격추). 무사이들은 우페이의 도발을 이용해 치우면(?) 된다(격추하기는 쉽지만…).

숙련도 가토의 노이에 질을 공격해 클리어하면 +1. 가토는 매우 강하므로 사정거리 밖에서의 공격을 노리자. F91이나 V2어설트건담에게 고성능레이더를 장착하면 공격범위가 8칸이 되어, 반격 받지 않게 된다.

콜로니를 저지하지 못한 그랑가란. 하지만 블랙홀에 의해 콜로니가 소멸되어 결국 콜로니가 지구에 떨어지는 것은 피할 수 있었다. 마사키는 그것이 슈우의 그랑존에 의한 것이라고 생각하며 그 블랙홀 공격을 한 것이 지구의 어느 곳인지 묻는다. 그리고 그것이 북경에 있는 국제경찰기구 북경지부라는 것을 듣자마자 마사키는 그곳으로 가버린다. 코우지와 류네, 주인공은 그가 엄청난 방향치라는 것을 걱정하는데….
극동지부의 이골 장관대리는 지구의 상태는 매우 악화되었다며 론드벨의 모두가 극동지구에 모이기로 했다고 한다. 그리고 SRX계획을 담당하는 로버트가 주인공에게 할 말이 있다는데, 잉그램과 쇼트 웨폰 등의 SRX관련자들이 지구를 배신한다는 것. 주인공은 이름과 부주인공이 있는 곳을 묻지만 그것은 로버트도 알지 못한다. 하지만 다음에 그들이 나타날 곳을 가르쳐준다. 그곳은 국제경찰기구 북경지부. SRX계획의 신형기가 그곳에 있고, 또한 슈우도 그곳에 있다고 한다. 그리고 주인공에게 북경에 와서 신형기를 받으라고 한다.

■승리 조건: 8턴(숙련도가 낮은 경우 6턴)이 되기 전에 코우가 A지점의 콜로니에 도착하거나, 가토를 격추
■패배 조건: 코우가 콜로니에 도착하지 못했을 경우, 코우의 격추, 모함의 격추

등장유닛 (숙련도가 높을 경우)
● 아군 출격: 건담 데스사이즈헬(듀오), 알트론건담(우페이)
● 적 유닛: 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 릭돔Ⅱ(카리우스), 발 바로×2, 무사이改×4, 겔구구J×4, 켄푸화×3, 겔구구×4, 자크改×4
● 아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건담 시작3호기(코우), 그랑가란(시리) 외 12기

(숙련도가 낮을 경우)
● 아군 출격: 건담 시작3호기(코우), 그랑가란(시리) 외 12기
● 적 유닛: 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 릭돔Ⅱ×3, 겔구구J×5, 겔구구×5, 자크改×5
● 아군 증원: 3턴 째 B지점에서 건담 데스사이즈헬(듀오), 알트론건담(우페이)

■ 입수 아이템

초합 아머	카리우스의 릭돔Ⅱ를 격추
하이브리드 아머	케리의 발 바로를 격추
프로펠런트 탱크S	가토의 노이에 질을 격추

■ 신유닛

듀오	건담 데스사이즈헬
우페이	알트론건담

슈퍼계는 46-S 「용과 호랑이」로 리얼계는 46-R 「제 3의 힘」으로

45-B 제 45화 침묵의 천사가 와서

라 카이람을 쫓는 부대는 그레미가 무단출격을 했던 것이다. 하만은 그레미가 알도록 일부러 미네바의 앞에서 본심을 드러낸 것이라고 하며, 기렌은 지구권을 제압하면 미네바와 도즐까지도 없애버릴 것이라고 한다. 그리고 이제 그것에 맞서기 위해 액시즈에서도 모빌슈츠 부대를 보낸다.

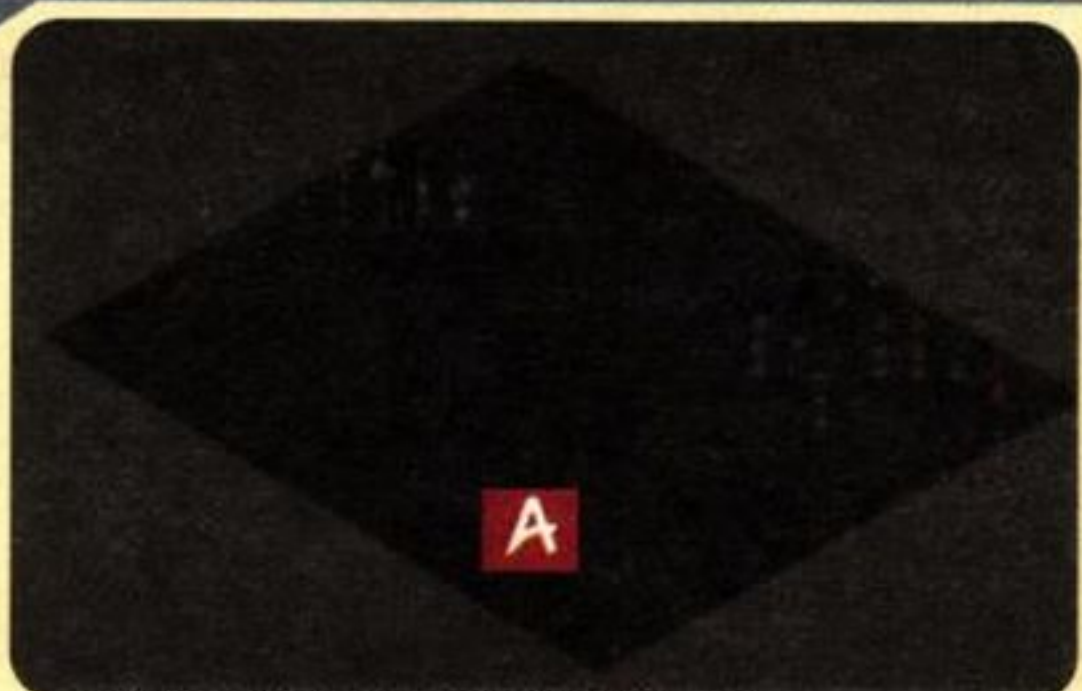
공략 승리 조건은 라 카이람의 전장이탈. 따라서 무리하게 싸울 필요는 없다. 레벨과 돈이 중요하다면 적들과 최대한 싸우자. 잉그램은 아군을 공격해오지 않는데, 적이 전멸하면 공격해오므로 그의 아스트라나건을 격추하는 것은 포기하자(주인공을 어떻게 정했는가에 따라 격추할 가능성도 있다). 빨리 클리어하고 싶다면 브라이트가 가속을 사용해 빨리 도착하면 된다. 남쪽(왼쪽 아래)은 비어있지만, 곧 원군이 등장하므로 전투를 피하는 것은 불가능하다. 그레미나 하만, 둘 중의 하나를 뚫고 통과하자.

▲이 게임 최고의 연출을 자랑하는 인피니티 실린더

▲얼굴이 빛나는 것에 주목

숙련도 6턴 이내에 클리어하면 +2, 7턴째에 클리어하면 +1.

■입수 아이템

미노프스키 크래프트	그레미의 바우를 격추
자금 20000	6턴이내 클리어
자금 10000	7턴 또는 8턴째에 클리어

■승리 조건: 라 카이람이 동쪽(오른쪽 아래) 끝에 도착
■패배 조건: 모함의 격추, 류세이의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 라 카이람(브라이트), R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3(아야), 주인공 외 12기
●적 유닛: 바우(그레미), 레우루라(나나이), 드벤울프(라칸), 야크트 도가(규네이), 바우(아리아스), 기라 도가(레즌), 자크Ⅲ×3, 드라이센×3, 기라 도가×3, 즈사×3, 가자D×3
●적 증원: 2턴 째 아스트라나건(잉그램), 3턴 째 A지점에서 큐베레이(하만), 엔드라(고튼), 자크Ⅲ改(마슈마), 게마르크(이리아), 게마르크(카라), 드라이센(오우규스트), 드라이센×3, 가자 D×8

간신히 추격부대를 따돌렸다. 그리고 극동지부에서의 통신으로 라 카이람은 극동지부에 가게 된다. 주인공에게 로버트가 할 말이 있다고 하는데, 그것은 주인공 전용의 새로운 기체가 완성되고 있다는 것. 그곳에 부주인공이 나타날 가능성이 높다고 한다. 주인공은 그 말을 듣고 그곳에 가기로 한다.

슈퍼계는 46-S 「용과 호랑이」로 리얼계는 46-R 「제 3의 힘」으로

45-C 제 45화 신인가, 악마인가...

드디어 에바3호기가 실전배치가 되는 것같다. 가까운 시일에 천간산 근처에서 기동테스트를 한다는데, 그쪽은 사오토메 연구소 폭발의 영향인지 평상시 400배의 겟타선이 흐르고 있다는 것이다. 게다가 사오토메 연구소에 아무리 회신을 보내봐도 반응이 없다는 것이다. 한편 천간산 근처의 에바3호기기동 실험장에서도 에바3호기 시험 도중 사고로 인하여 회신이 끊긴다. 네르프측에서는 지금부터 에바3호기를 제13사도로 식별, 파괴를 위하여 사도의 목적지인 사오토메연구소로 에바를 보낸다.

공략 신 사오토메 연구소 근처에서 벌어지는 사도와의 전투. 2턴째가 되면 겐도에게 질타받는 신지의 선택문이 뜬다. 발디엘과 싸울 경우 레이의 탈력을 2번 걸어주고 싸우도록 하자. 사도는 신지의 초호기만을 노리는 데다가 신지의 기력이 50인 상태이므로 번뜩임을 잘 이용하여 싸워야 한다. 사도의 HP를 절반으로 줄이면 진겟타가 등장, 스토나 선샤인으로 사도를 한번에 말살시켜버린다.

▲과연 신인가 악마인가

▲원작 애니와 같은 연출. 멋지다!

■승리조건: 제 13사도 발디엘의 격추
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 신지의 격추 3. 에바초호기의 EN고갈

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에리), 에바초호기(신지), 에바영호기改(레이)
●적 유닛: 제 13사도 발디엘

사도 발디엘과 싸운다.

사도 발디엘과 싸우지 않는다.

'사도 발디엘과 싸운다'를 선택시 말그대로 발디엘과 수동전투로 싸운다(이 선택문을 선택시 나중에 3호기가 동료가 된다).

'사도 발디엘과 싸우지 않는다'를 선택시 진겟타가 나와서 이벤트 후 스테이지 클리어.

■신유닛

파일럿	유닛
료마	진겟타1
하야토	진겟타2
벤케이	진겟타3

사오토메 박사는 진 겟타를 만들기 위해 대량의 겟타선을 주입. 진겟타가 완성된 것까지는 좋았는데 무리한 겟타 에너지를 주입하는 부작용으로 인한 에너지의 역류로 인해 대폭발을 일으킨 것이다. 그리고 다행히도 에비3호기의 파일럿인 토우지는 이유는 모르겠지만 아무튼 무사하다(겟타팀은 이것을 겟타가 구해주었다고 하는데… 겟타는 자신의 의지를 가지고 있는 듯 하다). 아무튼 극동지부에서의 임무를 다 마친 에레의 고라온 부대. 다른 이들과 집결을 위해 브라이트와 시라에게 연락을 취하게 된다. 그리고 주인공은 오오미야박사가 북동지부에서 주인공 전용기체를 개발하였으니 속히 받으러 오라는 소리를 듣고 북동지부로 향한다.

유닛활용Tips

진 겟타로보
높은 운동성, 일격필살의 화력, HP회복(小), 3인 정신커맨드…. 명실공히 슈퍼로봇의 최강자중 하나인 것이다. 무기라면 스토나 선샤인과 겟타토마호크를 많이 개조해주는 것이 좋으며, 기체적인 면으로는 EN은 많이, 운동성과 장갑은 조금씩 개조해주면 좋다.

슈퍼계는 46-S「용과 호랑이」로 리얼계는 46-R「제 3의 힘」으로

46-S 제 46화 용과 호랑이

주인공의 후기기체, 그룬거스트 삼식은 잉그램이 없어서인지 의외로 약한 모습을 보여주고 있다. 동력원을 그랑존처럼 블랙홀 엔진을 쓸까도 생각하지만 역시 과거에 일어났던 일(휴케바인MK-I의 폭주같은 것). 때문에 그럴 수도 없고… 마땅한 대안을 내지 못한 채 슈우는 극동지부로 돌아가 버린다. 잠시 후 마사키도 북동지부에 도착하지만 슈우는 이미 극동지부로 돌아가 버린 후였다.

등장유닛 2턴에 브로켄백작의 원군과 함께 용왕기, 호왕기가 등장. 이벤트를 거친 후 용왕기로 변하여 주인공의 기체가 된다. 용호왕의 강력함을 이용해서 적들을 물리치도록 하자. 다이의 대표공격은 상당히 무서운 것이므로 주의하도록 하자. 그 외엔 그다지 신경쓰이는 것이 존재하지 않는다.

▲이 친구의 별칭은 로브. 전작(F)의 악몽이 떠오르는 사람?

▲곰도왕…이 아니라 용호왕 등장!

▲보기만 해도 강함이 느껴지는 용왕파산검 역린단

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 자이언트로보(다이사쿠), 사이버스타(마사키), 긴레이로보 타입-2(긴레이), 휴케바인EX(이름), 휴케바인MK-II(부주인공)
●적 유닛: 자이×3, 젠II×3, 제노사이더F9×3, 다이(아슈라), GR2(세르반테스)
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 사키×3, 즈×3, 제노바M9, 그루(브로켄) 등장

■입수 아이템

초합금Z	아슈라남작의 다이를 물리치면 획득
초합금뉴Z	세르반테스의 GR2를 물리치면 획득
프로페런트탱크S	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
용호왕	주인공
호룡왕	부주인공

SRX계획의 진상을 듣는다.
아무것도 물어보지 않는다.
무엇을 골라도 진행에 영향을 미치지 않는 선택이므로 자유롭게 선택하도록 하자.

유닛활용Tips

용호왕과 호룡왕
역시 주인공기체답게 굉장히 강력하다. 평소엔 호룡왕의 타이거너클과 소닉 재베린을 이용하여 기력을 올리다가 용호왕으로 변신, 보스급의 유닛에게 용왕파산검 역린단을 먹여주는 것이 용호왕을 효율적으로 쓰는 방법이다. 기체자체는 워낙 훌륭하니 개조는 상황을 봐서 취향에 맞게 해줘도 상관없고, 무기는 용호왕은 역린단, 호룡왕은 소닉 재베린 정도만 개조해 주도록 하자. 그러나 이러한 용호왕에게도 단점이 두 가지 있는데 강화 파츠 장착을 하나 밖에 못한다는 것과 그룬거스트 이식에서 개조가 전승이 안 된다는 점이다. 첫번째 단점은 그다지 많은 문제가 되지 않으나 두번째 문제는… 그럴 줄 알고 개조 안했지롱! 이라고 하는 독자는 필자의 뼈아픔을 느끼지 못할 것이다…(부스트 너클 8단계 개조했단 말이다!!!).

47「남자의 싸움」으로

46-R

제 46화 제 3의 힘

국제경찰기구 북경지부에 있는 슈우. MK-Ⅱ의 아머드 모듈은 아직 완성되지 않았고, 트로니움 엔진의 출력도 예정치를 넘지 못한다고 한다. 트로니움 엔진을 사용하는 것은 무리였던 것일까. 오학인은 블랙홀 엔진이라면 트로니움 엔진보다 나을 것이라고 하지만, 갑자기 등장한 무라사메는 그것은 매우 위험하다고 하는데, 그 이유는 블랙홀 엔진이 잉그램에 의해 만들어진 제 2의 축퇴기관이 아닌 사실은 에어로게이터의 기술이기 때문이라고 한다. 그 말을 들은 오학인은 2년 전의 휴케바인MK-1 폭주사고의 원인을 알아챈다. 그것은 에어로게이터에 의해 처음부터 일어나게 되어있던 사고로, 고의로 결점을 만들었던 것이다. 만약 지구인들이 그것을 눈치챘다면 지구인들의 지능과 기술력을 높게 평가했을 것이고, 눈치채지 못했다면 에어로게이터에 대해 공포심을 유발하게 하는 것이었다. 결과적으로 그것을 교훈으로 많은 EOT병기가 개발되었다. 결국 지구인들은 에어로게이터에게 이용당한 것인데, 지금까지 말이 없던 슈우는 이미 알고있었다는 듯이 그것을 용서하면 안 된다고 생각한다.

무라사메는 슈우가 폭주사고 당시에 달에 있지 않았던 것 등을 지적하며 슈우가 미리 알고있었던 것이 아닌가 하는데, 슈우는 우연이라고 말해버린다. 그리고 슈우는 자신이 이곳에 있으면 귀찮은 일이 생긴다며 극동지부로 돌아간다.

북경에는 긴레이로보의 신형기도 준비되어 있었다. 디자인과 이름은 여전히 그런 것으로…, 지금까지에 비해 더 강한 파워를 낼 수 있다고 한다. 다이사쿠는 로보에 새로운 무기가 없는 것을 불평하지만, 사실 로보는 봉인되는 것으로 결정되었기 때문에 새로운 무기가 없는 것이다. 다이사쿠는 강력히 항의하지만 그런 중대한 결정이 취소될 리가 없다.

휴케바인 MK-Ⅲ의 트로니움 엔진은 아직 완전히 작동되지 않는다. 그밖에도 여러 가지 문제점이 있는데, 그것은 MK-Ⅱ와는 달리 1기만으로 전세를 역전하는 힘을 가진 기체로, 양산형이 아닌 단 1기만을 만들고 있기 때문이기도 하다(2기였지만 1기는 파괴).

에리박사는 BF단에서 용왕기와 호왕기의 연구를 하고 있다가 긴레이 등에 의해 구출되어 지금은 북경지부에서 계속 연구를 하고 있다고 한다. 이때 갑작스런 적의 습격. 주인공은 휴케바인 MK-Ⅱ로 출격한다.

한편 다이사쿠와 로보는 출격할 수 없다. 오학인은 다이사쿠에게 미안하다고 말하지만, 바로 이때 갑자기 등장한 십걸집의 히츠카랄드. 그는 다이사쿠에게 로보의 봉인을 풀어주겠다고 하며 공격해오는데, 이때 무라사메가 등장해 다이사쿠를 보호하고…

공략 2턴 째에 이벤트로 부주인공이 호왕기에게 격추되며, 주인공은 그에 분노해 엄청난 염동력을 발휘하지만 너무나도 강한 염동력이라 기체가 버텨내지 못하고…. 결국 용왕기에게 파괴 직전의 상태까지 공격받는다. 그리고 주인공의 염동력에 의해 휴케바인의 T-LINK시스템이 우라누스 시스템으로 바뀌고, 미완성인 휴케바인MK-Ⅲ의 트로니움 엔진을 염동력을 이용해 완벽하게 작동하게 한다.

▲단 일격으로 파괴되는 그룬거스트 이식

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

등장유닛
●아군 출격: 사이버스터(마사키), 자이안트로보(다이사쿠), 긴레이로보 TYPE-2(긴레이), 주인공(휴케바인MK-Ⅱ), 이름(그룬거스트改), 부주인공(그룬거스트 이식)
●적 유닛: 세르반테스(GR2), 아수라(다이), 인공지능(제노사이더F9), 인공지능改×6(젠Ⅱ×3, 자이×3)
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 브로켄(그루), 인공지능×2(제노바M9×2), 인공지능改(즈×2, 사키×3)

■입수 아이템

초합금Z	아수라의 다이를 격추
초합금 뉴Z	세르반테스의 GR2를 격추
프로페란트 탱크S	브로켄의 그루를 격추

■신유닛

부주인공	그룬거스트 이식
-	휴케바인MK-Ⅲ
-	긴레이로보 TYPE-2

그룬거스트가 폭발하기 직전에 콕핏트블럭이 사출되어 부주인공은 무사하다고 한다. 용왕기와 호왕기는 행방불명. 휴케바인MK-Ⅲ의 안정성은 예전과 비할 수 없을 정도라고 한다. 오학인은 MK-Ⅲ의 성능은 MK-Ⅱ와 큰 차이가 없는 것으로 보인다고 하는데, 그것은 아직 MK-Ⅲ의 힘을 제대로 발휘하려면 아직 시간이 필요하기 때문이라고 한다.

주인공은 부주인공에게 SRX계획의 사이코드라이버에 대해 묻는데(선택은 관계없다) 부주인공 역시 사이코드라이버에 대해서 자세히 알지 못한다. 다만 사이코드라이버의 힘이 완전히 해방되는 때 사람은 사람이 아니게 된다는 이야기를 들었다고 한다. 그리고 T-LINK시스템은 염동력만이 아닌 사이코드라이버의 힘을 이끌어내는 장치이기도 하다. 그리고 T-LINK시스템은 적의 위치를 파악하면서 동시에 적을 무의식중에 자신에게로 끌어들이는 역할을 하는 것이라는데, 주인공은 그런 힘이라도 모두를 위해 사용하자고 한다.

다이사쿠는 로보를 BF단에게 빼앗기지 않기 위해 봉인한 것을 모르고 무단으로 출격했던 것에 대한 처분을 받는다. 내용은 엑스퍼트에서의 해고(?). 그 말은 들은 다이소와 긴레이는 항의하지만, 명령위반에 대한 처분은 필요하다며 츄조 장관은 그 대신 로보와 함께 론드벨에 전속을 명한다.

용왕기와 호왕기는 일정 이상의 데미지를 입으면 퇴각하며, 격추해도 돈밖에 나오지 않으므로 무리해서 격추할 필요는 없다. 세르반테스와 적의 증원군은 자이안트로보와 사이버스터가 맡고, 긴레이로보로 둘의 HP를 회복하면 쉽게 이길 수 있다. 공장이나 국제경찰기구 건물 위에 있으면 매턴 20%의 HP, EN이 회복되는 것을 적극 활용하자.

휴케바인 MK-Ⅲ
주인공 전용의 휴케바인 MK-Ⅲ. 슈퍼계의 용호왕이 2인 탑승기이기 때문에 상대적으로 정신커맨드가 약한 편이다. 하지만 주인공의 뛰어난 명중, 회피와 염동력, 거기에 휴케바인의 운동성과 분신, 배리어까지 있어 절대로 맞지 않는 기체가 될 수도 있다. MK-Ⅱ의 개조를 그대로 이어받고, 무기도 이름이 바뀌지만 G임팩트 캐논을 제외한 모든 무기를 이어받는다는 것이 장점. 아직은 MK-Ⅱ에 비해 크게 강해진 것은 아니지만(오히려 최강무기의 공격력은 떨어졌다), 주인공이 강하기 때문에 매우 강해진 느낌이 드는 기체. 차크람 슈터를 이어받는 팡 슬랫셔만 개조하면 완장 파츠가 나오기 전까지도 매우 유용하게 사용할 수 있다.

부주인공의 그룬거스트 이식. 슈퍼계는 부주인공을 활용할 기회가 많지만 리얼계는 끝까지 그룬거스트 이식이기 때문에 부주인공을 사용할 기회가 거의 없다는 것이 단점이다. 슈퍼계에서는 처음부터 지금까지 사용한 기체를 리얼계에서는 지금부터 사용하려고 하다니…. 정 사용하고 싶다면 한계와 운동성을 약간 개조해주고, 장갑과 HP를 집중적으로 개조하자. 무기는 부스트 너클과 계도순옥검만 쓰면 된다.

47 「남자의 싸움」으로

47 제 47화 남자의 싸움

신지는 토우지를 자신의 손으로 죽일 뻔했다는 것 때문에 겐도에게 반항을 하지만 겐도는 그를 무시한 채 LCL을 주입. 신지의 입을 막아버린다. 신지는 그 사건을 계기로 네르프에서 자신을 원하는 곳, 론드벨로 가버리기로 한다. 채비를 하고 떠나려는 신지 앞에 사도가 나타나고…

공략 이호기도 등장했지만 사도의 공격에 따라 이벤트로 인해 자동 퇴각. 삼호기를 얻지 못하였다면 영호기 하나만으로 초반을 견뎌야 한다(그렇지만 다이탄이 나오기 전까지는 사도는 근처에도 오지 않는다). 3턴 째 등장하는 잉그램의 아스트라나건은 지금 상황에서는 아무리 때려서 0 데미지가 나오므로 애초에 손도 대지 말자. 사도가 네르프 본부에 접근한다면 유니트로 벽을 만들면 사도를 오히려 뒤로 돌아가게 만들 수도 있다. 4턴 째 나오는 신지의 초호기는 폭주시키면 나중에 s2기관을 입수할 수 있으므로 수리비보다 S2기관이 중요하다 싶으면 장렬히 전사시키도록 하자(돈이 아깝다면 전판의 인터미션에서 돈을 모두 써버리거나 템 레이의 회로를 장착하면 된다). 잉그램은 사도를 물리치면 퇴각.

▲손에서 휴지를 발사하는 사도

▲제레의 위원장 킬 알아버지

■승리조건: 제 14 사도 제르엘의 격추
■패배조건: 제 14 사도 제르엘이 네르프 본부에 진입

등장유닛
●아군 출격: 에바영호기改(레이), 에바삼호기(토우지)
●적 유닛: 제 14 사도 제르엘
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 다이탄3(반죠), 4턴 째 B지점에서 에바초호기(신지) 등장
●적 증원: 3턴 째 C지점에서 아스트라나건(잉그램) 등장

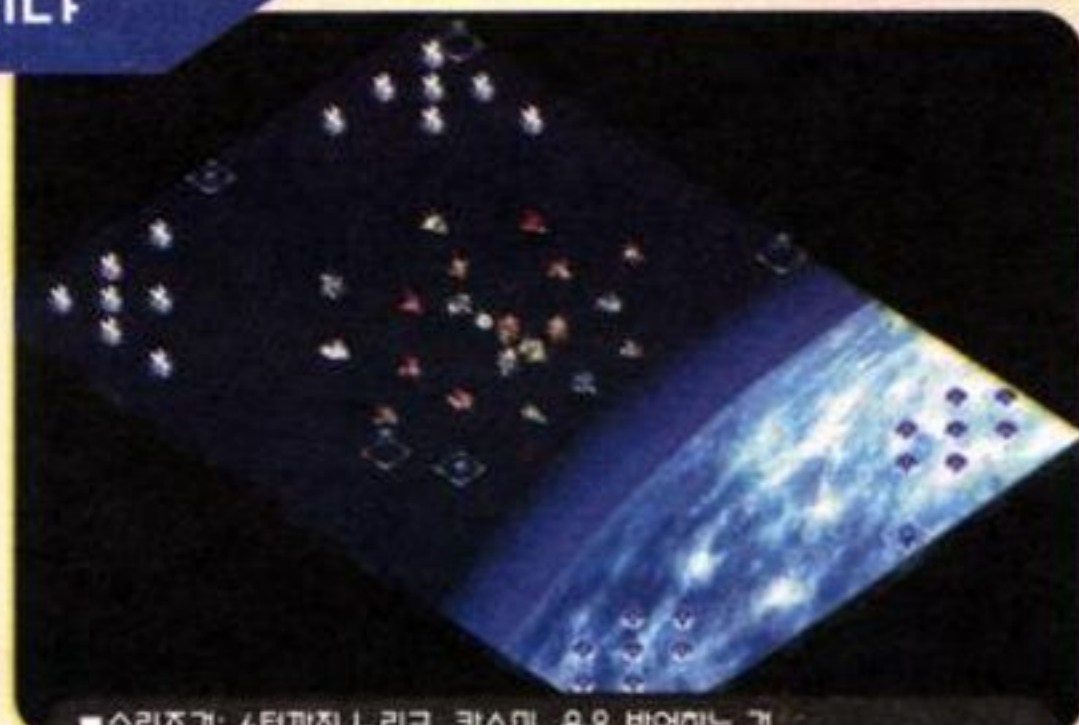
아스카는 신지에게 졌다는 생각으로 분해하지만 반죠가 그것을 위로해준다(…위로라고 할 수 있는 것인지는…).

48「누구를 위해 종은 울리나」로

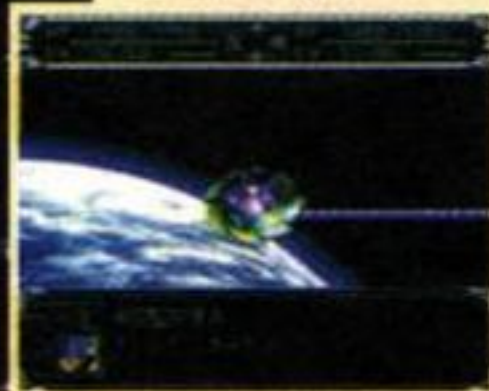
48 제 48화 누구를 위해 종은 울리나

어쨌든 집결한 론드벨. 그들의 정보를 정리해 볼때 우주도 지구도 상황이 대단히 악화되어가고 있음을 느낄 수 있다. 슈우는 론드벨의 방식대로 모든 것을 하나씩 타개해 나가려 할 때, 그들에게 필요한 인물은 리리나 피스크래프트와 카츠 발 렘 타이쿤(샤아 아즈나블)이라고 한 후, 그는 남 아탈리아의 DC본부로 돌아가 버린다. 오오미야박사는 그동안 R-3의 플러스 파츠가 완성되었다고 한다. 그리고 엑세리온에서는 건버스터가 완성되었다고 하며, 토성 쪽에서 합류하여 받아가라는 소식이 날아든다.

■승리조건: 6턴까지 노리코, 카즈미, 융을 방어하는 것
■패배조건: 노리코, 카즈미, 융의 셋 중 한명이라도 격추되는 것

등장유닛
●아군 출격: VF-1S(S)(포커), 코아파이터(웃소), 코아파이터(쥬도), 일고(볼트프리케이트), 치즈루(배틀마린), 이글파이터(시노부), 마하어태커(반죠), 볼트크루저(켄이치), 퀸스타(쥰), 배틀제트(효마), 코아파이터IIFb(코우), 진이글호(료마), 진쟈가호(하야토), 브레인콘돌(테츠야), 제트파일더(코우지), 코아부스터(스렛가), G디펜서(가츠)
●적 유닛: 메기로트×14, 보아잔원반×14

숙련도 4턴이내에 적을 전멸시키는 것

공략 이번 스테이지는 전투기만 나와서 싸우게 된다. 그런 관계로 꽤나 어려울 것 같지만, 막상 적들도 의외로 약하므로 그렇게까지 힘들지는 않다. 적들은 반격보다 노리코들에게 가는 것을 우선시 하니 반격만 바라면 안되고 과감하게 공격을 팍팍 해줘야 한다. 그래도 강력한 발키리와 건담계의 코어파이터, G-디펜서 등을 잘 활용하면 쉽게 깰 수 있다.

▲풍뎅이와

▲몹니바퀴 동그랑땡이 이번의 적이다

49「진로에 광명, 퇴로에 절망」로

49 제 49화 진로에 광명, 퇴로에 절망

건버스터의 실전배치가 얼마 남지 않았다. 그에 따라 오오타도 노리코에게 특별훈련을 시킨다. 그리고 YF-21과 YF-19의 가르도와 이사무를 보게 되는데, 그들은 원래부터 안 좋은 사이이다. 만나자마자 서로 험담을 해댄다.

공략 처음엔 단순한 연습으로 시작하지만, 메기로트를 모두 물리치고 나면 가르도의 YF-21과 싸우게 되는데 역시 이 녀석을 물리치고 나면 본격적으로 멜트란디군이 등장한다. 거기서 조금만 더 기다리면 용이 등장하고, 거기서 또 조금만 더 기다리면 건버스터가 등장하니 참고 기다렸다가 건버스터까지 등장하면 반격을 시작하도록 하자. 어쨌든 목적은 적의 전멸이 아니니 성이 찰 때까지 학살을 즐기다가 맘에 들 때 북서쪽으로 향하자.

▲노력하는 사람이 아름답다

▲그들은 원수지간

▲슈퍼 이나즈마 킥!!!

유닛활용Tips

건버스터

본의 아니게 아까부터 계속 최강이라는 단어를 많이 사용했는데, 이번에 나온 건버스터도 가히 최강이라 할 수 있다. 높은 장갑과 높은 HP, 이너셜캔슬러를 바탕으로 대부분 적진 한가운데 박아두면 버스터빔 등으로 알아서 전멸을 시켜주는 강력한 기체이다. 단, EN소비가 상당히 심하므로(이너셜 캔슬러 발동시마다 5씩 EN이 소비된다) EN은 반드시 풀개조를 해두는 것이 좋다. 무기는 결전병기인 슈퍼 이나즈마 킥과 기본무기가 되는 버스터코레더, 버스터빔 정도만 개조해줘도 유용이 쓸 수 있다. 양산형인 시즈라 블랙도 비슷한 방식으로 사용하면 된다.

■승리조건: 적의 전멸 → 엑세리온을 맵 북서쪽으로 이동시키는 것
■패배조건: 이사무의 격추 → 1. 엑세리온의 격추 2. 아군 유닛 하나라도 격추되는 것으로 바뀜

등장유닛
- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), VF-19(이사무), VF-21(가르도)
- ●적 유닛: 메기로트×12
- ●아군 증원: 적의 증원 다음 턴에 엑세리온의 옆에서 RX-7미사(용) 등장, 적의 두 번째 증원 후 엑세리온의 옆에서 건버스터(노리코) 등장
- ●적의 증원: 가르도를 물리치고 나면 화면의 사방팔방에서 콰드란 로×17, 멜트란디군 표준전함×2, 멜트란디군 중형포함×4, 용이 등장한 다음 턴에 A지점에서 콰드란 로×4, 멜트란디군 중형포함×3 등장

■신유닛

파일럿	유닛
가르도	YF-21
이사무	YF-19
노리코	건버스터
용	시즈라 블랙

숙련도 가르도를 빨리 격추시키면 숙련도 증가
임무달성(엑세리온의 탈출)을 빨리하면 숙련도 증가

어찌되었든 무사히 워프를 성공한 엑세리온. 그러나 생각치도 못한 워프로 인하여 상태가 많이 안 좋아져서 보급을 받아야할 상황이었다. 그리고 용은 건버스터에 타는 것을 포기, 건버스터의 양산형인 시즈라 블랙에 탑승한다고 한다.

50 「배리어블 포메이션」으로

50 제 50화 배리어블 포메이션

한 편 지구의 극동지부, 과학요새 연구소가 BF단에게 습격을 받았다고 하는 소식을 듣는다. 연구소 자체는 무사하지만 양산형 그레이트 마징가의 계획서와 설계도가 도난당했다고 한다. 그리고 극동지부 근처에 윙건담 제로가 등장했다고 하는데… 윙건담 제로를 타고 온 것은 미리알드였다. 그는 생크킹덤의 보호를 위해 론드벨에게 협력을 구하러 왔다고 한다. 그리고 티탄즈에 잡혀있는 오카 장관(그는 코가류 닌자 17대 당주… 덩치에 안 어울리게)으로부터 중대한 정보를 담은 편지가 왔는데, 티탄즈의 쟈미토프가 다카르에서 열리는 연방의회에 나가서 티탄즈의 세력을 강화시킬 생각을 하고 있다는 것이다. 론드벨은 그것을 역이용, 만천하에 티탄즈의 행각을 알리려는 계획을 세운다. 그것을 위하여 크와트로, 즉 샤아 아즈나블이 필요한 것인데….

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 라 카이람(브라이트), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 보춘(니), 추가로 6기 출격 가능
- ●적 유닛: 드라므로×4, 바스톨×4, 비아레스×4, 레프리칸×4, 라이넥(토드), 즈워스(흑기사), 브브리(뮤지), 스프리건(숏트), 윌 윕스(드레이크)
- ●아군 증원: 4턴 째 C지점에서 R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3파워드(아야) 등장, 5턴 째 D지점에서 YF-19(이사무), YF-21(가르도), 건버스터(노리코), 시즈라블랙(용) 등장
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 비아레스×3, 비아레스(가라미티), 비아레스(다), 비아레스(넷트), 비아레스(리무르), 게아가링(비숏) 등장, 3턴 째 B지점에서 아스트라나간(잉그램) 등장.

공략 2턴 째에 등장하는 비숏군은 의외로 짜증나므로 초반에 빨리 끝내는 것이 좋다. 그 중에서 리무르를 니로 설득하는 것은 잊지말자. 4턴 째 등장한 SRX팀은 이벤트를 통해서 류세이의 우라누스 시스템이 발동, 합체가 가능하게 된다. 잉그램의 아스트라나간을 물리치기 위해서는 HP계산을 잘 해야 할 것이다. 약 12000~13000의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 어떻게 해서든 12000대의 데미지를 준 후 25000정도의 데미지를 줄 수 있어야 한다. 필자의 경우 천상천하염동폭쇄검을 맞춰서 9000 데미지를 준 후 진겟타1의 스토나 선샤인으로 28000정도의 데미지를 줘서 간신히 물리칠 수 있었다.

또, 흑기사와 토도를 물리치면 드레이크가 철수하고, 드레이크를 물리치면 잉그램을 제외한 모두가 퇴각한다. 게다가 드레이크는 30%정도 체력이 깎이면 도망치므로 흑기사나 토도 중 한명을 남긴 상태에서 드레이크를 처치하도록 하자.

▲부르르르르릴릴릴릴릴

▲이름부터 대단히 流로다운 천상천하염동폭쇄검!

그랑가란대 → 51-A 「유리의 왕국」으로
라카이람대 → 51-B 「다카르의 날」로
고라온대 → 51-C 「아수라남작, 산개하다」로

숙련도 드레이크의 윌 윔스를 물리치면 숙련도 +1
잉그램의 아스트라나간을 물리치면 숙련도 +3

■ 입수 아이템

하이브리드 아머	뮤지의 브브리를 물리치면 획득
이포지모터	토도의 라이넥을 물리치면 획득
바이오센서	흑기사의 즈윔스를 물리치면 획득
사이코프레임	드레이크의 윌윔스를 물리치면 획득
프로페란트탱크S	숏트의 스프리건을 물리치면 획득
이너설캔슬러	잉그램의 아스트라나간을 물리치면 획득
리페어 키트S	비숏의 게이가링을 물리치면 획득

SRX로 합체 성공한 것까지는 좋은데 중대한 문제가 발생했다고 한다. 제대로 합체되지 않을 상황이었는데도 불구하고 류세이가 염동력을 무리하게 이용, 억지로 합체해서 앞으로 10회밖에 합체하지 못한다고 한다(여기서 류세이가 이번의 SRX의 합체는 '3턴동안' 같은 조건이 없는 것인가? 라고 말한다. 「신 슈퍼로봇대전」을 했던 사람은 이 말의 뜻을 알 수 있을 것이다). 그리고 또 다시 동시다발적으로 일어나는 사건들을 처리하기 위해, 팀을 3개로 나누기로 한다. 일단 시라의 그랑가란쪽은 가리바와 협력하여 생크킹덤을 방어한 후, 리리나왕녀를 다카르까지 호위한다. 다음으로 브라이트의 라 카이람은 다카르에서 열리는 연방의회를 제압하여 리리나 여왕의 연설으로 지금까지의 티탄즈의 소행을 밝힌다. 최후로 에레의 고라온은 이대로 극동지부의 방어에 힘쓴다. 그리고 마지막으로 주인공은 어느 부대에 소속시킬 것인가? 선택문이 등장한다.

그랑가랑	쇼우, 마벨, 니, 킨, 듀오, 카토르, 트로와, 우페이, 마사키, 류네, 시부크, 세실리, 빌키트, 반죠, 수전기대
라카이람	아무로, 스렛기, 크와트로, 카미유, 화, 에마, 이포리, 로베르트, 버닝, 몬시아, 우라키, 키스, 쥬도, 루, 비차, 몬드, 엘, 이노, 웃소, 마벳트, 크리스, 스켈소대, 아사무, 기르도, SRX팀
고라온	마징가팀, 겟타팀, 콤비트라팀, 볼테스팀, 에바팀, 다이사쿠, 건레이, 아키라와 고프랜더팀, 톱부대(건버스터)

51-A 제 51화 유리의 왕국

생크킹덤에서 리리나 피스크래프트를 만난 그랑가란 일행. 리리나는 다카르에서 연설을 할 것을 결정한다. 또한 리리나의 옆에서 전쟁이 일어나는 것을 기대하는 롬펠러재단의 대표 데르마이유 후작의 손녀인 도로시를 만나는데, 도로시는 롬펠러재단과 티탄즈는 리리나를 노리고 있다며 주의하라고 한다. 적인 롬펠러재단과 관계가 있는 도로시, 반죠는 그녀를 스파이로 의심하며 그 이외의 목적이 있을지도 모른다며 레이카와 뷰티에게 리리나의 호위를 부탁한다.

드디어 새로운 기체를 얻은 주인공의 합류. 함께 왔어야 할 마사키가 보이지 않는데, 마사키는 남 아탈리아 섬에 갔다고 한다. 슈우가 그곳에 있다는 것을 알고 간 것이다. 도대체 슈우를 쫓는 이유는?(물론 플레이어들은 알고 있겠지만…) 그리고 남 아탈리아 섬까지 제대로 갈 수 있을까?

한편 생크킹덤의 완전평화주의에 대해 이야기하는 세실리, 듀오, 카토르, 우페이. 세실리는 이것이 코스모 귀족주의에 비해서는 훨씬 인도적인 주의라고 하지만, 듀오는 어느 것이나 현실성이 없다고 한다. 이때 갑자기 등장한 리리나는 그들에게 히이로를 찾아달라고 부탁하며, 자신은 히이로에 의해 운명이 크게 바뀐 것 같다고 한다.

■ 입수 아이템

하이브리드 아머	브란의 앗시마, 벤의 아우돔라를 격추하면 각각 1개씩 입수
사이코 프레임	히이로의 건담에피온을 격추

■ 신유닛

히이로	-
노인	토러스
아란	블랙윙

B

A

C

■승리 조건: 기지의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 윙건담제로(미리알드), 토러스(노인), 다이탄3(반죠), 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(시라), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), 블랙윙(아란) 외 8기
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 토러스 비행형태×20
●아군 증원: 4턴 째 B지점에서 사이버스터(마사키)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 건담MK-Ⅱ×15, 5턴 째 C지점에서 건담에피온(히이로)

숙련도 이곳에서는 히이로가 등장할 때 숙련도가 오른다. 특별한 선택 없이 무조건 오르는 것이 특징.

공략 일단 수전기대는 합체를 해야하는데, 시노부가 있는 곳에 모여서 합체하면 첫 턴 째에도 사용할 수 있다. 적들은 모두 공중에 있으므로 지상용인 F91과 건담들에게는 미노프스키 크래프트를 장착하는 것이 유리하다. 또한 토러스의 최대 공격범위가 4칸이므로 이 범위 밖에서 공격하자. 토러스는 그리 강지는 않지만 숫자가 많고 이동 후에 공격하기 때문에 집중공격을 받기 쉽다. 그러므로 기다렸다가 한 번에 공격해서 숫자를 줄이도록 하자. 적의 숫자가 많으므로 윙건담제로와 발시오네R의 MAP병기를 이용해 한꺼번에 공격해도 좋다. 적으로 등장하는 히이로는 기력이 150인 상태로 등장하므로 탈력이 있다면 사용하자. 탈력은 요정인 벨이 레벨42에 얻는다. 공격범위가 3이므로 더 멀리서 공격하면 되며, 우페이의 도발을 이용하면 히이로는 다른 아군을 공격하지 않는다. 미리알드가 히이로를 공격하면 기력이 40 올라 제로시스템이 강제로 발동된다. 히이로는 저력이 있으므로 열혈을 사용해 한 번에 격추하자.

▲개조해두면 이런 때에 편하다

▲언제까지나 똑같은 것을 타고 나오는 녀석

▲결국 길을 잃어서 온 곳이 여기인가…

▲방울장수… 는 아닌데

티탄즈의 습격은 막아냈지만 결국 리리나는 쥬피트리안과 OZ에 빼앗겼다. 그들도 리리나를 조직의 심볼로 이용하려 했던 것이다. 리리나는 없지만 다카르에서의 연설은 아직 희망이 남아있다. 그것은 바로 샤아. 그쪽은 브라이트의 라 카이람쪽에 맡기기로 하고, 그랑가란은 생크킹덤을 지키기로 한다.

52-A 「왕국 붕괴」로

51-B 제 51화 다카르의 날

연방의회가 시작되기 전날의 다카르. 티탄즈의 자미토프는 이미 의원들의 과반수를 자신의 편으로 만들어 버렸다. 그리고 다음날의 연방의회에서 지구가 위기에 처했음을 이용해 연방정부를 자신이 장악해버리려고 하는 것이다. 티탄즈가 정권을 잡는다면 시민들은 티탄즈의 편이 되어버려 극동지부와 SDF, 론드벨의 운명도 끝이 된다.
롬펠러재단의 데르마이유후작. 그는 제레와 함께 티탄즈를 지원해 주는 인물이다. 그는 파일럿 없이도 싸우는 모빌슈츠인 모빌돌 시스템을 탑재한 건담MK-Ⅱ를 개발했다고 한다. 그는 그것을 이용해 롬펠러를 배반하고 쥬피트리안에 붙은 트레이즈와, 완전평화주의를 부르짖는 피스크래프트 남매의 세력을 빨리 없애버릴 것을 부탁한다. 데르마이유는 티탄즈가 방해자를 없애고 자신들이 EOT를 독점하겠다고 생각한다. 그리고 그것이 여의치 않을 때는 에어로게이터에 투항할 생각까지 하고있는 위험한 인물인 것이다.
다카르의 의사당을 점거하고 생크킹덤의 리리나 또는 카스발=다이쿤, 즉 크와트로의 연설로 티탄즈를 고발하는 계획을 세우고 있는 라 카이람. 작전에 앞서 카미유와 쥬도, 웃소는 크와트로에게 전쟁을 끝낼 힘을 가진 그가 나서지 않는 것은 비겁하다며 샤아로서의 준비는 되었냐고 묻는다. 여기에서 샤아로서 응한다(シャアとして應じる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 크와트로로서 응한다(クワトロとして應じる)를 선택하면 "지금의 나는 크와트로 바지나 대위다. 그 이상도 그 이하도 아니야"라고 한다. 그 말을 들은 카미유는 "입 꽉 다물어! 그런 어른 고쳐주겠어!"라고 말하며 크와트로를 때린다. 크와트로의 "이것이… 젊음인가…"(원작에 있긴 있는데…)

▲무엇이 원작과 가까운 것인가…

■승리 조건: 크와트로가 의사당 앞에 도착
■패배 조건: 크와트로의 격추, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 크와트로(풀아머백식改), 카미유(Z건담), 브라이트(라 카이람) 외 14기
●적 유닛: 제리드(가브스레이), 야잔(함부라비), 게츠(바운드독), 라이라(바이아란), 마우아(가브스레이), 카크리콘(바이아란), 로자미아(바운드독), 단겔(함부라비), 람사스(함부라비), 가디(아우도무라), 인공지능改×6(건담MK-Ⅱ×6), 강화병×3(가프란×3), 티탄즈 병사×3(앗시마×3), 포우(사이코건담)
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 주인공, 부주인공

■입수 아이템

부스터	제리드와 마우아의 가브스레이를 격추하면 각각 1개씩 입수
프로펠런트 탱크S	야잔의 함부라비를 격추
리페어 키트S	가디의 아우도무라를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
포우	-

공략 적들은 건담 MK-Ⅱ와 사이코건담을 제외하면 모두 공중에 있고, 이름 있는 파일럿들이 많으므로(적어도 병사는 아니니까…) 지상 유닛들은 미노프스키 크래프트를 장착하거나 적어도 건물 위에서 공격하도록 하자. 이름 있는 파일럿이라고 해도 그렇게 강한 것은 아니므로 집중만 잘 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

이곳에서 나오는 포우는 카미유로 설득할 수 있다. 설득해도 바로 아군이 되지는 않고, 사이코건담을 격추해야 한다. 격추해도 파일럿의 탈출 포트는 무사하므로 다음 화부터 아군이 된다. 포우는 전용의 전투테마가 있으므로 전투스킵은 금물(…).

▲전투는 꼭 봐야한다! (설득력은 0에 가까운데…)

숙련도 시작 전의 선택에서 '샤아로서 응한다'를 선택하면 +1.

4턴 째에 갑자기 모두는 엄청난 프렛셔를 느끼면서 방울소리가 들린다. 그리고 하늘에서 엄청난 빔 공격이 시작되고, 트레이즈가 나타난다. 그는 생크킹덤의 리리나가 자신들에게 있다며 샤아에게 오늘 연기(演技)를 하는 것은 샤아뿐이 아니라, 자신도 그 연기를 하고 있다고 한다. 그리고 그와 같이 나타난 레코아는 론드벨을 배신한 자신을 조금이라도 이해한다면 거짓의 가면을 벗으라고 말한다. 리리나가 없는 이상 샤아가 나설 수밖에 없다며 모두들 크와트로에게 연설을 하라고 한다. 모두의 설득으로 크와트로는 의회에 나가겠다는 마음을 굳히고…. 이후에는 크와트로를 의사당 앞으로 이동시키면 클리어하며, 그것을 저지하기 위해 가만히 있던 적들이 공격을 시작한다. 그들이 공격해봤자 어렵지 않은 것은 마찬가지이다. 하지만 적들은 모두 크와트로를 노리므로, 그가 집중공격을 당해도 살아남을 수 있도록 미리 백식에 미노프스키 크래프트를 장착해두는 것이 좋다.

▲이곳에 크와트로를 이동시키면 된다.

크와트로… 아니, 샤아의 연설이 시작된다. 그는 자신은 지온=다이쿤의 유지를 계승한 자로서 지구권의 지배를 노리는 네오지온을 단죄(斷罪)한다고 하며, 그와 동시에 연방정부를 자신의 것으로 만드려던 티탄즈를 고발한다. 그들 둘은 힘에 의해 지구권을 지배하려고 했다며, 지금의 지구권은 자기 마음대로 행동하는 인간들을 용서할 수 있는 상황이 아니라고 한다. 그리고 지구권의 사람들끼리 싸울 틈이 없고, SDF는 지구탈출을 위해 만들어진 것이라는 사실도 알린다. 그만큼 이성인들의 힘이 강력하다고 강조하는 것이다. 그리고 이성인들에 맞서 싸우기 위해 자신이 생각해야 할 일을 생각해달라고 한다. 연설을 들은 하만과 기렌은 각각의 생각을 하고…

당초의 예정과는 약간 차이가 있지만 어쨌든 작전은 성공했다. 라 카이람은 우주로 나가 마크로스와 합류, 티탄즈가 무너진 지금 활동을 개시할 네오지온의 움직임에 대비하기로 한다.

52-B 「바이브레이션」으로

51-C 제 51화 아슈라남작, 산개하다

Dr. 헬은 슬슬 최종결전을 생각하고 있는 듯하다. 그리고 지금까지 실패만 해 온 아슈라남작은 작전에서 제외시키고, 브로켄백작만 작전을 실행하게 한다. 이에 자신의 입장이 난처해진다고 생각한 아슈라남작은 자신의 마지막 출격이라 생각하고 필사의 각오로 몰래 기계수를 빼돌려서 출격한다.

공략 지금까지 상대도 되지않으면서 지긋지긋하게 덤벼온 아슈라남작의 최후의 싸움이다. 적의 첫 증원군은 진겟타3의 대설산떨구기로 간단히 제압할 수 있다. 3턴에 등장하는 기계수 군단은 강하다기보다는 머리수로 밀어붙이는 인해전술 스타일이라서 재빨리 물리치지 않으면 계속 밀고 들어오므로 주의. 5턴 째에 등장하는 피그드론은 기지에서 가까운 곳에서 등장하므로 미리 주의해둘 필요가 있다.

▲이것으로 대설산떨구기 3형제가 완성!

▲시즈라 블랙판 자코비니 流星어택

▲긴레이를 주인공으로 한 OVA도 많이 나와있다

■승리조건: 1. 극동지부기지의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 극동지부로 진입 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에레), 마징가Z(코우지), 10기 추가 출격 가능
●적 유닛: 제노사이더F9×5, 부드(아슈라)
●아군 증원: 5턴 째 D지점에서 주인공, 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-2(긴레이) 등장
●적의 증원: 2턴 째 A지점에서 그롯삼X2×4, 드래고노사우르스 등장, 3턴 째 B지점에서 가라다K7×2, 다브라스M2×2, 아부도라U6×2, 제노바M9×3, 토로스D7×2 등장, 4턴 째 C지점에서 그시오스β Ⅲ×2, 오베리우스, 알소스, 즈갈 등장, 5턴 째 E지점에서 피그드론 등장

■입수 아이템

초합금Z	아슈라남작의 부드를 물리치면 획득

아슈라남작의 싸움을 끝까지 지켜본 고곤대공은 Dr. 헬에게 그것을 사실대로 보고하며 그 말을 들은 Dr. 헬은 아슈라남작의 죽음을 헛되이 하지않기 위해 다음 작전은 반드시 성공시키겠다고 한다. 그리고 부주인공을 본 코우지는 그녀가 무사히 돌아왔다는 것에 상당히 놀라고… 잠시 후 코우지는 마징가Z의 성능 강화를 위하여 광자력연구소에 한 번 더 가보기로 한다.

52-C 「마신황제」로

52-A 제 52화 왕국 붕괴

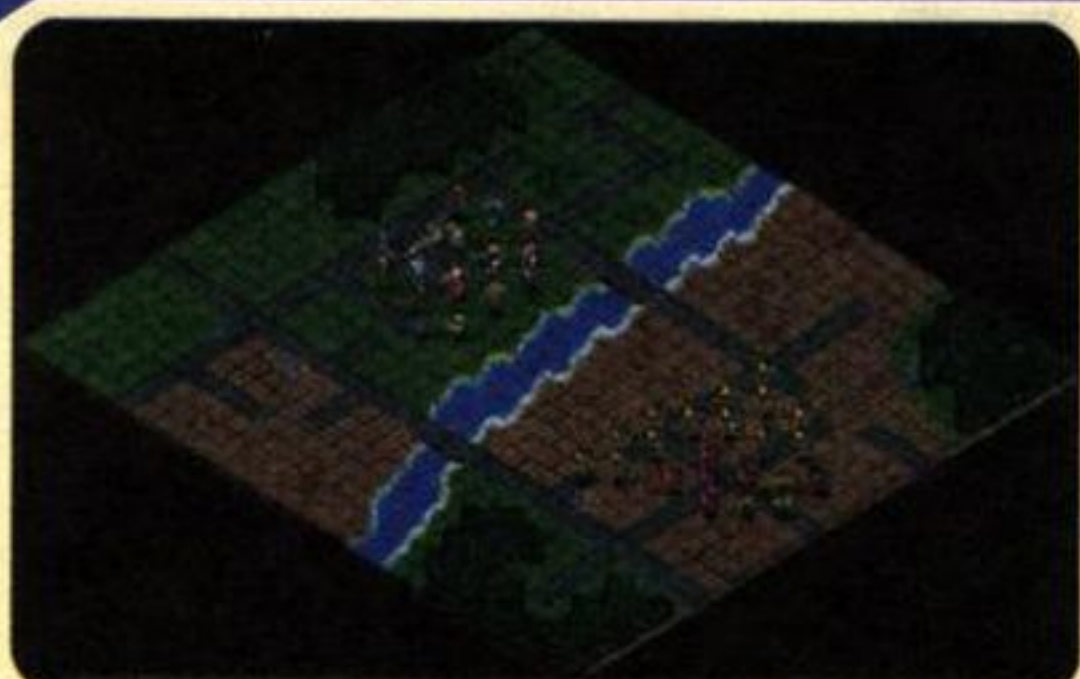
다카르에서는 샤아의 연설이 있었다. 그에 의해 티탄즈는 입장을 잃었고, 롬펠러재단은 그들과 관계를 끊는다고 한다. 제레는 그들은 아직 사용할 방법이 있다며 조직을 재편성하라고 하는데….

쥬피토리스에서 시로코와 만난 리리나. 시로코는 전쟁을 일으키면 결과적으로 지구인들이 전멸하게 된다고 한다. 하지만 그것이 목적이 아니라 인류를 보다 좋은 방향으로 이끄는 엔젤하이로를 사용하는 것이라고 하며, 자신이 아니면 시대가 변하지 않는다고 한다. 그리고 쥬피트리안은 지구인류를 위해 에어로게이터를 이용하고 있다며, 전쟁 후의 세계는 리리나가 통치해야 한다고 한다. 쥬피트리안, 나아가 지구권의 새로운 여왕이 되는 것이라고 한다. 사람들을 지배하는 것이 완전평화주의가 아니라고 하는 리리나. 시로코는 엔젤하이로가 있으면 누구도 반론하는 사람이 없을 것이라는데, 엔젤하이로란 과연 무엇일까?

한편 카토르는 피난민들 사이에서 우연히 트로와와 마주치게 된다. 하지만 트로와는 기억이 없고… 트로와를 자신의 동생이라고 하는 캐서린은 트로와에게 괴로운 과거를 떠올리게 하지 말라고 한다. 카토르는 자신 때문에 그렇게 되었다며 사과하고 물러선다(45화에서 트로와가 무사해도 결과는 마찬가지…).

쥬피트리안의 대규모 부대가 지구로 강하한다. 목표는 생크킹덤. 지구상의 전력을 모으고 있는 론드벨을 우주에 있는 SDF와 네오지온보다 위험시 여기는 것일까. 아직 움직일 수 있는 상태가 아닌 히이로는 싸움을 계속 하는 것이 자신의 저항이라고 한다. 그리고 출격하려 하지만 듀오는 그런 히이로를 때려눕히며 "네가 죽는다면 리리나를 돌려받을 수 없잖아"라고 말한다.

공략 적의 숫자는 많지만 전부 그랑가란을 노리고 접근해온다. 중간에 있는 다른 아군에게는 공격하지 않으므로 어느 정도 접근해도 큰 위험이 없다. 이곳에서의 적들도 모두 공중에 있기 때문에 미노프스키 크래프트를 장착해두자. 이때쯤에 몇몇 캐릭터에게 혼이 생기므로, 이를 적절히 이용해 HP가 높은 아드라스테어를 공격하면 빨리 클리어할 수 있다.

숙련도 3턴 째가 되면 주인공은 이상한 예감이 들어 하야토에게 기지에서 탈출하라고 하는데, 여기에서 기지를 버리고 탈출하면(基地を放棄し、脱出する 선택) 숙련도가 1 오르며, 그랑가란을 동쪽(오른쪽 아래)끝으로 이동하면 클리어된다. 또한 4턴 째 트로와가 원군으로 등장하는데, 너무 먼 곳에 나오기 때문에 여기서는 있으나 없으나 마찬가지. 기지를 버리는 선택을 했을 때 4턴 이내에 적 전멸로 클리어하면 +2, 5턴 째에 클리어하면 +1. 숙련도를 올리려면 단공검과 오라베기 등의 강한 접근전용 공격으로 게도라후들을 한 번에 격추하는 것이 좋다.

■승리 조건: 기지의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르), 알트론건담(우페이), 토러스(노인) 외 12기
●적 유닛: 아드라스테어(크로노클), 리카르(피피니덴), 게도라후×3(이크, 렌다, 고즈), 콘티오×5, 게도라후×6, 게도라후×4, 리카르×2

■입수 아이템

리페어 키트	고즈, 이크, 렌다의 게도라후를 격추하면 각각 1개씩 입수
부스터	피피니덴의 리카르를 격추
아포지모터	크로노클의 아드라스테어를 격추

■신유닛

-	윙건담제로
트로와	건담 헤비암즈 커스텀

윙건담 제로는 히이로가 탑승하게 되며 미리알드는 그랑가란을 빠져나간다.

카라바의 멤버와 피난민들은 무사하지만 결국 쥬피트리안의 공격에 의해 기지는 파괴되었다. 기지가 파괴되어 조직의 행동이 제한되어 버렸다며 자신의 판단이 틀렸다고 생각하는 하야토. 그는 생크킹덤과 리리나를 잃어 그들의 뜻을 여러 사람에게 전달하는 것이 불가능하다고 한다. 이때 다카르에 있는 라 카이람에서 연방의회를 제압하고 크와트로가 연설에서 티탄즈가 지금까지 했던 일을 폭로하는 것에 성공했다고 한다. 이제 지구상에는 바이스톤웰의 세력만이 남은 것이다.

한편 미리알드가 행방불명되었다고 한다. 그것도 에피온과 함께. 그리고 아란과 노인은 그랑가란과 함께 행동하기로 한다. 또한 기억이 돌아온 트로와는 전장에 돌아가겠다고 하며, 캐서린과 이별하며 전쟁이 끝나면 다시 돌아올 것을 약속한다(여기서 캐서린의 대사는 원작의 대사로 역시 시기는 맞지 않는다…).

53-A 「크로스 파이트」로

52-B 제 52화 바이브레이션

기렌에게 뉴타입부대를 받은 그레미. 그는 실패작이었던 풀의 클론으로 전투능력이 더 높고 호전적인 플루를 강화한다.

마크로스의 앞에 나타난 네오지온군. 글로벌은 아직 정전(停戰)교섭의 희망을 버리지 않고 그들과의 교섭을 시도한다. 그리고 그 교섭이 실패해도 라 카이람이 도착할 때까지의 시간벌기는 될 것이라고 한다.

등장유닛
●아군 출격: ZZ건담(쥬도), 풀(큐베레이MK-Ⅱ), ν건담(아무로), 브라이트(라 카이람), 마크로스(글로벌) 외 14기
●적 유닛: 퀸 만사(그레미), 드벤울프(라칸), 야크트 도가×2(퀘스, 규네이), 큐베레이MK-Ⅱ(플루), 레우루라(나나이), 기라 도가(레즌), 자크Ⅲ(오우규스트), 바우(아리아스), 엔드라×2, 드라이센×4, 기라 도가×4, 큐베레이MK-Ⅱ×4
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 잔지발(마 크베), 릭돔Ⅱ×3(가이아, 올테가, 맷슈), 무사이改×2, R 자자×4

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 라 카이람의 격추, 아군의 전멸

공략 역시 이름 있는 파일럿들이 많은 곳이다. 적들의 공격범위가 넓은 것에 주의하며 하나 하나씩 확실하게 깨트려나가자. 크와트로는 퀘스, 플과 쥬도는 플투를 설득할 수 있다. 퀘스는 바로 아군이 되어주며, 플투는 일단 퇴각하는데, 이곳에서 설득한다면 나중에 아군이 된다. 주의할 것은 그레미의 퀸 만사로, 그레미 자체의 능력치도 높은 편이고 장갑과 HP도 높다. 거기에 I필드까지 있기 때문에 고전하게 될 가능성이 있는 적이다(가능성일 뿐이다…). 퀸 만사의 판넬은 7칸밖에 안되므로, 8칸인 사자비와 뉴건담의 판넬로 거리를 맞춰 공격하자. 적의 수가 많으므로 V2건담이나 ZZ건담의 MAP병기를 이용하는 것도 좋은 방법.

▲범위가 넓은 핀판넬을 잘 이용하자

■입수 아이템

프로펠란트 탱크S	레즌의 기라 도가를 격추
사이코 프레임	그레미의 퀸 만사, 규네이의 야크트 도가를 격추하면 각각 1개씩 입수
하이브리드 아머	라칸의 드렌플프를 격추
고성능 레이더	미 크베의 잔지발을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
퀘스	야크트 도가

네오지온과의 교섭은 실패, 마크로스를 자신들의 것으로 하려는 그들과의 싸움은 피할 수 없는 것이다. 마크로스는 솔로몬을 돌파해 기렌이 있는 네오지온의 본거지인 아 바오아 쿠로 나아가기로 한다.
마크로스에 귀환한 스컬소대. 이때 민메이의 노래가 흘러나오고… 히카루는 아직 젠트라디에 잡혀있는 민메이를 떠올린다.
플투에 의해 두통이 생긴(?) 플. 쥬도에게 자신은 리나의 대역은 될 수 없다고 한다. 그리고 루 등은 플투를 구해내는 것은 어렵다며 쓸데없는 정을 두면 안 된다고 말한다. 하지만 쥬도는 그런 식으로 하면 희생자가 늘어날 뿐이라며 플투를 꼭 구해내겠다고 다짐한다.

53-B 「솔로몬 공략전」으로

52-C 제 52화 마신황제

광자력연구소에 도달한 코우지. 그는 마징가Z의 파워업을 부탁하지만 그것이 쉽게 되지 않는 듯하다. 이런저런 마징가Z의 파워업에 대하여 이야기를 나누고 있노라니 제7격납고에서 무엇인가가 움직인다. 그곳엔 마징가Z의 프로토타입이 존재하는데, 그것은 10년전쯤 폭주사고 이후로 한번도 움직인 적이 없다고 하는 것이다. 그리고 모리모리박사와 유미교수는 새로운 파일더를 완성시켰다. 그 새로운 파일더에 대한 설명을 하는 순간 광자력연구소를 향해 양산형 그레이트 마징가가 날아든다!

공략 양산형 그레이트 마징가가 9기나 있어도 코우지의 레벨이 어지간히 낮지 않은 한 터보스매쉬펀치만으로 간단히 싹쓸이할 수 있다. 3턴 째 적의 증원과 함께 선택문이 뜬다. 5턴 째엔 마징카이저의 반응에 이끌린 진겟타가 등장하니 사이좋게 대량학살을 하도록 하자. 그래도 부족한지 7턴 째엔 확인사살 겸 고라온대마저 등장한다. 불쌍한 Dr. 헬…

▲魔神皇帝 드디어 움직이다!

▲…대체 무슨 생각으로 이런 얼굴의 기계수를

숙련도 어쨌든 공격할 뿐이다!
뭔가 시간을 벌어봐야겠다!
'뭔가 시간을 벌어봐야겠다!'를 선택시 숙련도 증가

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 마징카이저(코우지)
- ●적 유닛: 양산형 그레이트 마징가×9, 그루(브로켄백작), 미케로스(고곤)
- ●아군 증원: 5턴 째 B지점에서 진겟타(료마) 등장, 7턴 째 C지점에서 고라온(에레) 등장, 14기 추가 출격 가능
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 토로스D7×2, 샤키×2, 젠II×2, 제노비M9×2, 즈×2, 다이×2, 제트파이어P1, 하리뷴V6, 그루(헬) 등장

■입수 아이템

하이브리드 아머	고곤대공의 미케로스를 물리치면 획득
리페어 키트S	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
초합금뉴Z	Dr. 헬의 그루를 물리치면 획득

■신유닛

코우지	마징카이저 또는 강화형 마징가Z

마징카이저에 탄다.
마징가Z에 탄다.
'마징카이저에 탄다'를 선택시 마징카이저 사용가능
'마징가Z에 탄다'를 선택시 강화형 마징가Z를 사용가능

일단 마징카이저의 제어는 잘 되었지만 진겟타와 같은 미지의 힘이 숨겨져 있을 가능성이 높다. 게다가 마징카이저의 경우 과거 한 번 폭주경험이 있으므로 계속 사용하는 것도 위험할지도 모른다. 모든 것은 마징가Z의 파일럿인 코우지에게 선택하도록 하는 유미교수.

유닛활용Tips

마징카이저

HP회복(小), 마징파워, 엄청난 장갑, 적은 EN소비, 높은 화력… 최강이라는 말을 다시 사용하지 않아도 무조건 최강 중 하나다. 장갑과 화력을 중점으로 운동성도 약간 개조해주면 정말 유용히 사용할 수 있다. 애석한 점은 강화형 마징가Z가 마징카이저보다 훨씬 실용적이라는 것인데… 견물생심이라고 BGM도 멋지기 때문에 대부분이 마징카이저를 사용하게 된다.

강화형 마징가 Z

브레스트 파이어 사정거리 3에 움직인 후 사용 가능, 대차륜 로켓 펀치 사정거리 5칸, 이동 후 사용 가능… 마징카이저보다 멋지진 않아도 실용적으로는 월씬 뛰어난 기체이다. 마징카이저가 맘에 안 든다면 이쪽으로.

53-C「지구를 건 한판승부」로

53-A 제 53화 크로스 파이트

DC본부에 있는 슈우. 어떤 자가 게이트를 통해 라 기아스에 간섭을 하고 있다고 한다. 그 간섭이 매우 교묘해 라 기아스의 연금학 협회에서도 눈치채지 못했다고 하는데, 슈우는 그것을 라 기아스의 기술과는 전혀 관계가 없는 것이며 그랑존으로도 할 수 있는 일이라고 하는데, 그것은 에어로게이터가 한 일이다. 그리고 그들 중에서 라 기아스를 아는 자는 단 둘. 하나는 잉그램 프리스켄, 다른 하나는 슈우가 알고 있지만 말하지 않는다. 그리고 그는 지금 바이스론웰 군과 결판을 내려고 한다.

그랑가란에 연방군 수송기로부터 SOS신호가 들어온다. 비숏의 군에게 공격당하고 있는 듯한데, 그 수송기에서 암호로 기묘한 요청이 있다고 한다. 그 요청은 히이로, 듀오, 카토르, 우페이가 건담 없이 수송기에 와달라는 것. 이상하게도 트로와만이 빠져있는데, 카토르는 트로와의 기체가 전과는 매우 다르다는 것을 생각한다. 이 SOS신호는 닥터J에게서 보내져 온 것으로, 윙건담과 윙건담제로를 만들고 히이로에게 지시를 내리던 그가 어째서 지구에 있는지는 알 수 없지만, 히이로는 쇼우의 빌바인으로 자신들을 데려다 달라고 한다.

등장유닛 미데아가 파괴되면 모든 것이 끝이다. 빌바인은 최대한 빨리 미데아의 옆으로 이동하자. 메가부스터를 2개 장착하고 변형한 후에 이동하면 2턴 째에 도착 가능. 도착하면 닥터J는 각 건담들의 커스텀 기체를 주며 이것들은 모두 10년 이상 전에 개발했던 것으로 지금의 기체에 맞게 개조한 것이라고 한다.

▲그가 어디에서 말하는지 잘 보아두자

▲1년 전쟁보다 전이면 RX-78보다 전인가…

그 후에는 차례로 적들을 없애나가기만 하면 되는데, 미데아 근처의 적들은 히이로들과 쇼우로 공격하고 나머지들은 그랑가란과 주인공 등으로 공격하면 된다. 3턴 째에 원군이 등장하므로 너무 깊게 들어가지 말자. 히이로들의 건담은 강화파츠 등을 그대로 장착하고 나오므로 처음에 나오지 않는다고 강화파츠를 해제하는 일은 없도록. 적들은 회피가 뛰어나고 사이즈가 작은 오라배틀러이기 때문에 집중이나 필중을 사용하는 것이 좋다.

수송기에 있던 건담들은 이골 장관대리가 보낸 것으로 명령서는 OZ가 사용하고 있던 계통이라고 한다. 트레이즈가 보낸 것인가….

한편 시라는 비숏의 게어 가링을 쫓아가면 드레이크의 윌 윕스를 발견할 수 있을 것이라며 고라온에 연락을 하고 게어 가링을 쫓는다.

반죠와 주인공을 만나고 싶어하는 사람이 있다는데, 바로 전 연방군 극동지부 PTX팀의 멤버로 현재 마오 인더스트리의 사장인 린 마오이다. 그녀는 휴케바인MK-Ⅱ의 아머드 모듈을 갖고 왔다고 한다. 그리고 그것에는 두가지 종류가 있는데, 하나는 AM건너라고 불리는 것으로 기동성과 원거리전투를 중시한 것이고, 다른 하나는 AM복서로 화력과 근접전투를 중시한 것이다. 또한 트로니움 엔진의 출력문제로 두 개의 파츠를 동시에 사용하는 것은 불가능하다고 하므로 사용할 때에는 주의하자.

■승리 조건: 쇼우를 닥터J가 타고 있는 미데아에 인접, 적의 전멸
■패배 조건: 닥터J가 타고있는 미데아의 격추, 쇼우의 격추, 모함의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 그랑가란(시라), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨) 외 8기
- ●적 유닛: 비아레스×3(가라미티, 니엣트, 디), 비아레스×5, 레프리칸×5, 도라무로×8
- ●아군 증원: 쇼우가 미데아에 인접하면 미데아의 근처에 윙건담제로 커스텀(히이로), 건담 데스사이즈헬 커스텀(듀오), 건담 샌드록 커스텀(카토르), 알트론건담 커스텀(우페이)
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 게어 가링(비숏), 비아레스×8, 라이넥×8

■입수 아이템

프로펠런트 탱크S	비숏의 게어 가링을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	윙건담제로 커스텀
-	건담 데스사이즈헬 커스텀
-	건담 샌드록 커스텀
-	알트론건담 커스텀
-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)

유닛활용Tips

휴케바인 건너 / 휴케바인 복서

리얼계 주인공의 기체. 둘 모두 엄청난 파워를 자랑하는 기체들이다. 주무기인 팡 슬랫셔가 EN소비 5로 줄어든 것이 장점. 건너의 경우에는 엄청난 이동력을 중심으로, 이동 후 팡 슬랫셔를 사용하거나 풀임팩트 캐논으로 공격하는 것이 주로 사용되는 전법. 복서는 다른 슈퍼로봇들과 동일하며, 역시 팡 슬랫셔가 주무기. G소드 다이버도 매우 강력한 무기이지만, 이동력의 차이가 너무 크기 때문에 전체적인 평가는 복서가 약간 떨어지는 편. 건너 전용의 무기와 복서 전용의 무기는 개조를 따로해야 하므로, 마음에 드는 것 한 가지만을 계속 쓰자. 팡 슬랫셔와 풀임팩트 캐논(건너), G소드 다이버(복서)를 주로 개조하고, 그와 함께 EN도 개조해두자.

윙건담제로 커스텀 / 건담 데스사이즈헬 커스텀 / 건담 헤비암즈 커스텀 / 건담 샌드록 커스텀 / 알트론건담 커스텀

제로를 제외한 나머지들은 그렇게 강한 것은 아니지만, 쓰면 좋아진다는 로봇대전α에서는 취향에 따라서 쓸 만한 기체들이다. 제로는 엄청난 이동력과 운동성, 공격범위, MAP병기 등이 특징으로, 제로시스템에 의해 더욱 강해진다. 그 외에는 데스사이즈가 좋은데, 이는 듀오의 회피능력이 5인중 최고이고, 분신과 I필드에 의해 가장 맞지 않는 기체가 되기 때문이다. 공격범위는 3칸이지만 지상에서의 공중공격, 이동 후 공격 등이 모두 되므로 결코 나쁘다고 할 수는 없다. 이 점은 샌드록과 알트론도 마찬가지로, 샌드록은 강화파츠를 3개 장착 가능하다는 장점이 있고 알트론은 공격범위가 4칸이라는 것이 장점. 마지막으로 헤비암즈는 트로와에게 집중이 없다는 점 때문에, 반격으로 사용하기 힘들고 모든 무기에 탄수제한이 있다는 점이 단점. 하지만 다른 기체들의 약점인 원거리 공격은 확실하다. 이들을 한꺼번에 설명하는 이유는 바로 신뢰보정. 5인 모두 신뢰보정이 적용되어 제로의 트윈 버스터 라이플의 최대 데미지가 30000이 넘을 수도 있다. 혼을 사용한다면 90000. 모든 적을 일격에 보낼 수 있는 것이다. 물론 제로와 데스사이즈를 제외하면 그렇게 좋은 것이 아니므로 모두 사용하기에는 무리가 따른다. 개조를 할 때에는 제로는 EN을, 데스사이즈는 운동성을, 나머지는 장갑과 운동성 중에서 한가지를 택하도록 하자. 제로는 운동성이 버텨준다고 해도 나머지는 회피가 힘들기 때문이다. 물론 각각의 주력 무기도 개조해야 한다.

54-A「이방인들의 귀환」으로

53-B 제 53화 솔로몬 공략전

1년전쟁 때의 솔로몬 전투. 그때 마크로스에 의해 전쟁이 종결되었다. 이번의 솔로몬 전투는 그때의 재현이 되는 것이다. 솔로몬을 확실히 탈환하기 위해 주력부대와 미끼부대로 나누어 공격하는 작전이 제안된다. 하지만 1년전쟁 때에도 같은 작전을 실행했기 때문에 적들은 이미 파악하고 있을지도 모른다. 그래서 두 가지의 작전이 나오는데, 한 가지는 엄청난 위력을 가진 마크로스의 주포를 노리고 적들이 공격해 올 것을 대비해 마크로스를 미끼로 이용하여, 라 카이람이 솔로몬을 습격하는 것, 한 가지는 마크로스로 직접 돌격을 하는 것이다.

숙련도 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス強行突破作戦を採用する) 숙련도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다. 반면 마크로스와의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 숙련도가 중요하다면 강행돌파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자.

▲끈질기게 싸웍을 차크람 슈터

(양동작전 선택시)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 라 카이람, 아가마, 린호스Jr. 중 누군가의 격추

(강행돌파 선택시)
■승리 조건: 12턴 이내에 마크로스가 솔로몬에 도착, 적의 전멸
■패배 조건: 12턴 이내에 마크로스가 솔로몬에 도착하지 못할 경우, 마크로스의 격추

■입수 아이템

리페어 키트S	콘스콘의 잔지발, 랄의 드벤울프를 격추하면 각각 1개씩 입수
리페어 키트	맷슈, 오르테가, 가이아의 드라이센을 격추하면 각각 1개씩 입수
I필드 발생장치	도즐의 빅잠을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)
-	V2건담 버스터파츠
-	ν건담 HWS

숙련도 이곳에서는 콘스콘의 잔지발과 그의 부대인 릭돔Ⅱ 12기가 등장한다. 이것 역시 원작에 있는 것으로, 원작에서 아무로가 3분만에 모두 격추했던 그것을 재현해 놓은 것. 역시 3턴안에 모두 격추하면 숙련도가 1 오른다. 또한 강행돌파시에 마크로스가 솔로몬에 도착하면 숙련도에 +1.

▲릭돔Ⅱ파워이니까 3분만에 전멸하지

등장유닛 (양동작전 선택시)

●아군 출격: 라 카이람(브라이트), 아가마(헨켄), 린호스Jr(고메스), 건블래스터×6(쥰코, 마헤리아, 코니, 유카, 프라니, 밀리엘라) 외 9기

●적 유닛: 그와진(도즐), 드라이센×3(가이아, 울테가, 맷슈), 발 바로(토쿠완), 무사이改×3, 발 바로×2, 겔구구×5, 자크改×5, 잔지발(콘스콘), 릭돔Ⅱ×12

●적 증원: 5턴 째 A지점에서 자크Ⅲ×5, 햄머 햄머×5, 즈사×5, 도즐의 그와진을 격추하면 그 자리에서 빅잠을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 α·아지르 4기 등장.

(강행돌파 선택시)

●아군 출격: 마크로스(글로벌) 외 16기

●적 유닛: 그와진(도즐), 드벤울프(랄), 잔지발(하몬), 드라이센×3(가이아, 울테가, 맷슈), 자크Ⅲ×3 (클램프, 아코스, 코즌), 잔지발×2, 무사이改×2, 드라이센×4, 발 바로×3, 잔지발(콘스콘), 릭돔Ⅱ×12

●적 증원: 5턴 째 A지점에서 햄머 햄머×5, B지점에서 자크Ⅲ×5, 드라이센×5, 도즐의 그와진을 격추하면 그 자리에서 빅잠을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 α·아지르 4기 등장.

공략 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス强行突破作戦を採用する) 숙련도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다. 반면 마크로스와의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 숙련도가 중요하다면 강행돌파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자. a지금까지 중 최고의 난이도를 자랑하는 맵이다(그래도 크게 다를 것은 없지만…). 양동작전을 선택할 경우 슈라크대의 엄청난 정신커맨드를 이용하는 것이 가능하므로 크게 어려울 것은 없지만, 강행돌파를 선택했을 때에는 적의 집중공격을 받게 되어, 개조를 하지 않는 플레이에서는 상당히 고전할 것이다(어디까지나 개조를 하지 않는 플레이이다…). 정신커맨드를 최대한 활용해야 하며, 특히 집중이 가장 유용하게 쓰일 것이다(어디에서나 마찬가지…). 또한 적이 많으므로 MAP병기를 이용하는 것도 좋다. 마크로스는 핀 포인트 배리어를 이용해 방어를 하며 전진을 계속하고, 다른 유닛들은 마크로스의 길을 만들어주며 나아가면 된다. 핀 포인트 배리어는 그렇게 강하지 않으므로 수리가 가능한 화이트아크, 메타스 등을 적절히 이용해야 한다.
도즐의 그와진을 격추하면 도즐은 빅잠을 타고 나오면서 동시에 모든 적들이 퇴각한다. 하지만 도즐 하나만으로도 다른 모든 적들보다 강할 정도. 도즐에게는 저력이 있으므로 한 번에 높은 데미지를 주어 격추하는 것이 좋다. 또한 도즐은 HP가 절반이하로 내려가면 HP를 전부 회복하며, 동시에 철벽을 사용한다. 이때 빅잠에게 스렛거가 공격을 하면 일격에 격추할 수 있으므로 이를 이용하자(원작에 같은 장면이 있는 것으로, '빅잠 특공'이라는 것은 다른 게임에서도 많이 등장한 바가 있다). 스렛거는 죽지 않고 수리비만이 들어갈 뿐이다….

도즐은 목숨을 걸고 솔로몬을 지켰지만 결국 그는 사망(이라고 추정)했다. 하지만 그의 형인 기렌은 그의 죽음을 단순히 시간 벌기로밖에 생각하지 않는다. 그리고 기렌은 그레미에게 뉴타입 부대를 이끌고 아 바오아 쿠를 지킬 것을 명한다.
솔로몬을 탈환한 론드벨, 솔로몬은 에우고와 리가 밀리티아의 거점으로 이용하기로 한다. 그리고 그들은 새로운 보급물자를 전달해 준다. 보급물자에는 V2건담의 버스터 파츠, 뉴건담의 강화 파츠, 그리고 휴케바인MK-3의 강화 파츠가 있다(리얼계의 경우). 그리고 주인공은 마오 인더스트리의 사장인 린=마오와 만나게 된다.
한편, 미네바는 아버지인 도즐의 죽음을 느끼게 된다. 하만에게 거짓말이라고 말해달라고 하지만… 그런다고 사실이 바뀌는 것은 아니다. 그런 미네바를 보며 리나는 자신을 치료해준 것은 고맙지만, 전쟁을 빨리 끝내는 것이 급선무라고 말한다. 그런 리나에게 하만은 액시즈가 전투에 참가하지 않아도 결과는 마찬가지라고 하는데…. 이때 마슈마에서의 긴급보고에 의하면 직경 20킬로미터의 거대 전함이 나타났다고 한다. 그것은 무엇일까….

54-B「여자들의 전장」으로

53-C 제 53화 지구를 건 한판 승부

라이딘은 무트로 폴리스에서 신의 계시 비슷한 것(사실은 파워 업)을 받고 있는 중이었다.
아키라는 고대 라무의 힘, 갓 보이스라는 새로운 무기를 얻는다.

공략 4턴이 되면 아군의 증원과 함께 하이넬이 도즐에게 공격을 받는다. 재빨리 렛츠컴바인 + 브이투게더 + 오픈겟 체인지 겟타를 해서 전투를 유리하게 이끌어 나가도록 하자. 무엇이 볼테스이고 무엇이 컴바트라인지 무척 헷갈릴텐데, 볼트(ボルト)란 말이 앞에 붙으면 볼테스, 배틀(バトル)이란 말이 앞에 붙으면 컴바트라이다. 합체 전엔 종이비행기들로는 어떻게 버틸 수가 없으니 꾸준한 회피와 리셋이 필요할 것이다. 전투가 끝나면 하이넬을 그냥 보내줄 것인가, 하이넬과 싸울 것인가의 선택문이 뜬다.

하이넬을 도망가게 놔준다.
하이넬과 싸운다.
'하이넬을 도망가게 놔준다'를 선택시 +1
'하이넬과 싸운다'를 선택시 숙련도 -10

▲이렇게되면 리셋버튼을 누르고 싶어진다

▲소박한 농부아저씨의 얼굴

■입수 아이템

대빔코팅	즈루의 스컬크를 물리치면 획득
사이코 프레임	가루다의 빅가루다를 물리치면 획득

■신유닛

-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)

■승리 조건: 아군 유닛이 모두 살아남는 것
■패배 조건: 아군 유닛이 하나라도 격추되는 것

등장유닛
- ●아군 출격: 카이저파일더(코우지), 브루거(진구지), 브레인콘돌(테츠야), 퀸스타(준), 볼트팬저, 볼트프리게이트, 배틀크래쉬, 배틀제트, 진베이호, 볼트크루저, 진이글호
- ●적의 유닛: 보아잔원반×14, 보아잔원반(하이넬), 스컬크(도 즈루)
- ●아군 증원: 4턴이 되면 A지점에서 진자가호, 배틀탱크, 배틀마린, 볼트랜더, 배틀크래프트 등장, 5턴 째 귀면암 옆에서 라이딘, 브루거(마리), 등장 5기 추가 출격 가능
- ●적 증원: 아군증원과 동시에 B지점에서 강력 나마즌고×3, 사이몬, 다이몬, 바이잔가×6, 도쿠가가×2 등장, 4턴 C지점에서 빅가루다(가루다) 등장

숙련도 즈루의 스컬크를 물리치면 숙련도 증가

지구에서 고라온이 활약하고 있는 동안, 우주에 나간 브라이트군은 네오 지온의 우주요새 솔로몬을 함락시키는 것을 성공시켰지만, 네오 지온은 솔라레이를 소유하고 있다는 사실이 밝혀진다. 게다가 쥬피트리안의 것으로 추정되는 직경 약 20Km의 초거대 요새가 있다는 정보가 날아든다. 론드벨, 마크로스, 엑세리온은 콘페이섬(솔로몬이 바뀐 이름)에서 합류하기로 한다.

54-C「추억을 미래로」로

54-A 제 54화 이방인들의 귀환

드레이크는 비숏이 자신에게로 오는 것을 그랑가란을 유도해 자신과 싸우게 하려는 것으로 생각하며, 그것을 이용해 게어 가링과 그랑가란을 싸우게 해 양쪽이 지쳐있을 때 한꺼번에 깨트리겠다고 한다. 또한 드레이크는 흑기사에게 잉그램을 감시하라고 한다. 한편, 숏트에게서 오라배틀러의 데이터를 받은 잉그램은 숏트를 위해 오라로드를 열겠다고 한다. 잉그램이 오라로드를 여는 방법은 슈우가 개발한 카바라 시스템과 블랙홀 엔진을 사용한 디멘션 시스트의 둘 중 어느것도 아니다. 아스트라나간에는 오라로드를 여는 힘을 가진 장치가 있다는데 그것을 유제스는 크로스게이트 패러다임 시스템이라고 부른다는데 잉그램은 그것을 사용하면 그 남자도 나타날 것이라고 한다. 그 남자란 누구일까….

주인공은 이전에 극동지부에서 잉그램이 바이스톤웰의 세력과 접촉한 일이 있다며(주인공은 없었던 것 같은데…) 그와 싸우게 될지도 모른다고 하고, 잉그램이 뭔가 다른 일을 계획하고 있는 것 같다고 말한다.

공략 3턴 째에 슈우가 나타난다. 그는 쥬피트리안과 에어로게이터가 엔젤하이로를 완성했고 그들은 그것으로 사람들의 정신을 지배하려고 한다며, 드레이크군과 그랑가란 부대의 싸움을 중지하라고 한다. 드레이크는 사적인 원한은 갚아야 한다며 자신에게 항복하라고 하는데, 여기에서 항복 요구를 받아들이면(ドレイクの申し出に應じる) 슈우가 잉그램의 협력을 받아 그들을 강제로 바이스톤웰로 보내버린다. 요구를 듣지 않으면(ドレイクの申し出に應じない) 역시 강제로 보내겠다며 아래쪽의 섬으로 이동하는데, 슈우가 도착하면 클리어된다. 돈이 중요하다고 생각되면 슈우가 도착하기 전에 최대한 많은 적들을 없애자.

결국 오라머신들의 싸움은 이렇게 허무하게 끝났다. 하지만 우주에는 에어로게이터의 엔젤하이로와 네오지온의 콜로니 레이저가 있다. 이제 그랑가란은 그들을 저지하기 위해 라 카이람, 마크로스와 합류하기로 한다.

A

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 빌바인(쇼우), 발시오네R(류네), 사이버스터(마사키) 외 13기
●적 유닛: 게어 가링(비숏), 비아레스×8, 도라무로×9
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 월 윕스(드레이크), 스프리건(숏트), 브브리(뮤지), 즈와스(흑기사), 라이넥(토드), 즈와스×5, 라이넥×5, 레프라칸×6, 아스트라나간(잉그램)

■신 파일럿&유닛
모든 조건을 만족하면 토드와 라이넥을 얻을 수 있다. 토드가 아군이 되려면 드레이크의 요구에 응하지 않아야 하므로 결국 숙련도 최대를 노린다면 얻을 수 없다.

숙련도 드레이크의 항복 권고에 응하면 +3, 응하지 않고 슈우가 섬에 도착해 클리어하면 +1, 슈우가 섬에 도착하기 전에 적이 전멸하면 -10이다. 적을 전멸시키기 위해서는 슈우가 도착할 지점에 아군 유닛을 배치해 슈우가 도착하지 않게 하면, 비켜주지 않는 이상 클리어되지 않는다. 돈은 필요하고 숙련도를 떨어트리고 싶지 않다면 적을 하나만 남긴 후에 비켜주면 된다.

▲이곳에 배치하면 시간을 벌 수 있다

55-A 「여왕 리리나」로

54-B 제 54화 여자들의 전장

직경 20킬로미터의 전함. 그것은 목성권에서 단 한번 봤던 그것일지도 모른다. 하지만 일단은 아 바오아 쿠를 공격하는 것이 먼저이기 때문에 그것은 잠시 접어두기로 한다.

그것은 엔젤하이로, 쥬피트리안의 비밀무기인 것이다. 시로코는 에어로게이터의 레비가 자신과 행동하게 되는 것을 무시하며, 다음 목표를 네오지온의 솔라레이로 결정한다.

공략 이곳에서 가장 주의할 상대는 파라의 잔넥. 공격력이 강할 뿐만 아니라 명중, 회피도 뛰어나다. 그리고 I필드에 엄청난 HP. 집중만으로는 회피가 매우 힘들기 때문에, 번뜩임을 사용하자. 집중을 사용해도 명중률 100%가 나오지 않는 상대이다. 가장 먼저 없애놓는다면 그 다음은 매우 쉬우므로 집중을 사용하고 아무렇게나 던져 놓자(?). 이곳에서 가츠로 사라를 설득할 수 있는데, 그렇다고 해도 아군이 되지는 않는다. 또한 원군으로 등장하는 레비는 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각하는데, 그 전에 류세이, 주인공, 부주인공과 전투를 하자. 나중에 레비를 아군으로 만들고 싶다면 이곳에서 꼭 전투를 해야한다.

▲쥬뎃카의 최종무기 '최종지옥 쥬뎃카' …

A

B

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 전함 1척(마크로스 또는 라 카이람), R-1(류세이), 웃소(탑승기), 코우(탑승기), 주인공, 부주인공 외 12기
●적 유닛: 파라스 아테네(레코아), 멧사라(사라), 가베라 테트라(시마), 잔지발×1, 겔구구 M×9, 조로앗트×6
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 잔넥(파라), 도고라×2(루페, 브로호), 토러스×8, 4턴 째 B지점에서 쥬뎃카(레비), 게도라후(카테지나), 하바쿠쿠×4, 콘티오×4

숙련도 마크로스의 근처에 쥬피트리안으로 추정되는 적들이 나타난다. 그러나 마크로스를 유인하는 듯이 이동하는데, 쥬피트리안의 부대를 쫓을 것인가, 아 바오아 쿠로 향할 것인가를 결정한다. 쥬피트리안을 쫓으면(ジュピトリアン部隊を追撃する) 숙련도가 1 오르지만 적들이 더 많아져서 난이도가 약간 오른다. 아 바오아 쿠로 향하면(ア・バオア・クーへ向かう) 숙련도는 오르지 않지만 난이도가 쉬워진다.
또한 어느 것이든 등장하는 레비의 쥬뎃카를 격추하는 것으로 1 오른다. HP가 절반 이하로 줄어든다면 퇴각하는데, 격추하기 위해서는 용호왕 또는 휴케바인건너, 복서밖에 없다. 이때쯤이면 혼이 생기므로 한 번에 격추하자. 물론 그 전에 류세이와의 전투는 필수이다.
마지막으로 클리어 후 부주인공의 '왜 자신을 친절하게 대하는가' 에 대한 답변. 소중한 친구이니까(大切な仲間だから)를 선택하면 숙련도 +1. 이 선택은 나중에 이룸을 아군으로 만드는 것에 관련된 선택.

■입수 아이템

리페어 키트S	시마의 가베라 테트라를 격추
사이코 프레임	파라의 잔네슬 격추
아포지모터	카테지나의 게도라후를 격추
메가 부스터	레비의 쥬뎃카를 격추

전투 중에 OZ의 트레이즈로부터의 암호, 사이드5에 솔라레이가 있다고 한다. 솔라레이는 엄청난 위력을 가진 콜로니 레이저. 과연 그는 론드벨을 도와주는 것일까… 어쨌든 그것을 발동시켜서는 안되므로, 마크로스는 그것을 저지하기 위해 데라즈 프리트가 방어를 하고 있는 솔라레이에 가게 된다. 포커는 자신에게 작전을 맡겨달라고 하며 그 작전을 위해서는 크와트로가 필요하다고 하는데….

25-B「사킨, 악마의 싸움」으로

54-C 제 54화 추억을 미래로

고라온은 앞으로 12시간 후 우주로 쏘아 올려질 예정이다. 그에 따라 그 12시간동안 자유시간을 달라고 하는 노리코. 에레는 의외로 순순히 자유시간을 내어준다. 자유시간이 내려지자 고라온의 여성대원은 바다에 놀러간다. 여성들이 바다로 놀러간다는 소식을 들은 열혈남아(…)들도 그녀들을 따라가려 하지만, 치즈루와 메구미의 방해로 인하여 어쩔수없이 고라온에서 대기하게된다. 한편 따로 부주인공과 바다에 놀러온 주인공. 어째서 자신을 구해주고 그렇게 생각해주냐고 묻는 부주인공에게 대답할 것을 생각하는 주인공.

소중한 동료니까.
그대로 둘 수는 없으니까.
선택에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 틀려진다.

공략 모두들 잘 놀고 있는데 방해하는 놈은 어디라도 있는 법. 그런 놈은 절대 잘 될 수 없다는 것을 몸으로 느끼게 해주도록 하자. 드래고노사우르스는 언제나와 같이 진겟타3의 대설산떨구기를 먹여주면 간단히 물리칠 수 있고, 나머지는 진겟타와 건버스터만으로도 충분히 물리칠 수 있다. 문제는 모두 전멸시키고 나면 나오는 기르기르간은 체내에 중성자폭탄을 담고 있기 때문에 3턴 내에 물리치지 않으면 게임오버가 되어버린다. 기르기르간은 한 번 물리쳐도 메카기르기르간으로 부활하므로 주의. 동시에 주인공의 사이코드라이버의 힘이 발휘, 모두의 HP와 EN, SP, 기력 등이 상승함과 동시에 주인공에게는 혼 집중 행운 가속이 걸린다. 이 때 원없이 마구 때려주도록 하자.

▲갓고건 마구 쏘기. 정말 마구 쏜다

▲원작에서도 대단히 괴수인 놈이다

■승리조건: 적의 전멸 → 기르기르간을 3턴이내에 물리치는 것으로 바뀜
■패배조건: 아군의 전멸 → 1. 기르기르간을 3턴이내에 물리치지 못하는 것 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛
●아군 출격: 버스터머신1호기(노리코), 버스터머신2호기(카즈미), 진겟타(료마), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 라이딘(아키라), 자이언트로보(다이사쿠)
●적 유닛: 양산형 그레이트 마징가×4, 즈갈, 알소스, 드래고노사우르스, 오베리우스, 자라가, 단테(단테) 미케로스(고곤)
●아군 증원: 고곤을 물리치면 A지점에서 고라온(에레), 주인공 등장, 8기 추가 출격가능
●적 증원: 고곤을 물리치면 B지점에서 기르기르간 등장

■입수 아이템

초합금Z	고곤대공의 미케로스를 물리치면 획득
초합금뉴Z	메카기르기르간을 물리치면 획득

무리한 힘을 쓴 주인공은 실신하지만, 다행히도 생명에 지장은 없다는 것이다. 한 편 노리코는 오래간만에 만난 친구 키미코의 추억을 미래로 가지고 가라는 말을 듣고 추억을 되새기게 된다.

55-C「아버지의 가슴 안에서 울어라!」로

55-A 제 55화 여왕 리리나

쥬피트리안의 정견방송에서 리리나가 쥬피트리안의 대표가 되었다고 한다. 그것은 세계의 평화를 위한 선택이었다고 하며, 지구권은 하나로 통일되어야 한다. 그리고 쥬피트리안에 의한 세계국가 설립을 선언한다. 또한 미리알드는 쥬피트리안에 따르지 않으면 지구를 숙청하겠다고 선언한다. 리리나는 마음속으로 히이로에게 그런 말을 하는 자신을 죽여달라고 한다.
부주인공은 주인공에게 왜 자신에게 상냥하게 대하느냐고 물어온다. 여기에서 '중요한 친구이니까(大切な仲間だから)'와 '놓아둘 수는 없으니까(放っておくわけにはいかないから)' 중 선택을 하게 되는데, 선택에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 틀려진다.

■입수 아이템

고성능 조준기	빅기루디를 격추
대 빔코팅	오레이나를 격추
리페어 키트S	가디의 알렉산드리아를 격추
부스터	아진의 함부라비를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
타시로	엑세리온

이 시점에서 숙련도가 50이상이라면 마사키가 쇼우에게 필살기의 특훈을 요청한다. 이때부터 사이버스터에게 「디스커터 난무의 태도」라는 무기가 추가되며, 아카식 버스터가 EN소비 80으로 늘어나는 대신 사정거리가 3칸으로 늘어난다. 또한 코스모노바의 탄수가 2로 늘어나고, 특수능력으로 분신을 얻는다. 난무의 태도는 격투계 무기로, 기력 130이상에서 사용할 수 있는데, 탄수나 EN의 제한이 없다는 것이 장점. 사용의 제한에 비해 공격력도 높은 편이다. 접근전의 강력한 무기에 분신. 이것으로 사이버스터의 오리배틀러화가 이루어지는 것이다!(……)

■승리 조건: 엑세리온의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 엑세리온 또는 그랑가란의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 엑세리온(타시로), 그랑가란(시리) 외 16기
●적 유닛: 오레이나(오레이나), 빅가루다(가루다), 그레이돈×1, 强カ나마준고×3, 사이몬×3, 다이몬×3, 가루므스×3, 보아잔 원반×4
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 알렉산드리아(가디), 함부라비×3(야잔, 단겔, 람사스), 바운드독×4, 가브스레이×4, 건담MK-Ⅱ×10

이제 다른 루트로 갔으면 무조건 얻게 되는 유닛과 파일럿을 사용할 수 있다. 특정한 조건을 만족해야하는 것(토드, 뉴건담HWS 등)들은 얻을 수 없으며, 마징가는 무조건 마징카이저로 얻는다.

공략 적들은 모두 엑세리온으로 접근한다. 엑세리온은 초기 HP가 10000밖에 안되므로 몇 번 공격받으면 격추된다. 따라서 격려를 사용해 기력을 올려 이너셜 캔슬러를 발동시키거나 신뢰, 근성등으로 HP를 회복하자. 그런 후에는 필중을 사용해 반격을 하면서 여유롭게 상대할 수 있다. 빅가루다와 오레이나는 HP가 높고 공격범위가 넓어 주의해야할 상대이다. 초기의 적들은 가루다와 오레이나 외엔 특별한 것이 없으므로, 그랑가란측을 둘로 나누어 하나는 원군을 상대하고 하나는 엑세리온을 구하러 가자. 아무리 엑세리온에게 이너셜캔슬러가 있다고 해도, 공격력이 그리 높지는 않기 때문에 어느새 EN이 바닥나는 경우가 있기 때문이다. 엑세리온 근처에 있는 적들은 윙제로 커스텀의 MAP병기로 한 번에 격추하는 것도 좋다. 이 경우엔 히이로의 각성을 잘 이용할 것. 원군으로 등장하는 티탄즈들은 크게 문제될 것은 없지만, 바운드독은 빔라이플의 범위가 7칸이며 이동 후 사용할 수 있으므로, 그들이 나올 위치에 너무 가까우면 집중공격을 받기 쉽다.

▲각성을 이용하면 쉽게 없앨 수 있다

56「지온의 환상」으로

55-B 제 55화 휘몰아치는 폭풍

포커가 제안한 솔라레이 공략전은 3단계의 작전. 첫 번째의 부대는 적의 방어선을 무너트리고, 두 번째의 부대로 적의 다음 방어선을 교란시켜 세 번째의 부대가 솔라레이가 잠입한다는 매우 간단한 작전이다. 그리고 먼저 크와트로가 데라즈 프리트에게 무장해제를 권고하기로 한다. 그들이 그것에 따라 줄 리는 만무하지만 그것에 의한 시간을 버는 것도 계산해 놓는 것으로, 어떻게 되든 속공으로 솔라레이를 점령해야 하는 것이다.
이 전투에서 적을 지휘하는 자는 바로 가토. 코우는 그와 결판을 내겠다고 다짐하지만 니나는 가토와 싸우는 것을 그만 두라고 말하는데…. 결국 두 사람은 엇갈리는 것인가….

■승리 조건: 10턴 이내에 아군 유닛이 솔라레이에 도착
■패배 조건: 10턴 이내에 솔라레이에 도착하지 못한 경우, 모함의 격추, 아군의 전멸

공략 크와트로는 데라즈 프리트에게 무장해제를 요구한다. 하지만 그들은 7년간 지온 부활만을 꿈꿔온 자들. 그 요구에 응할 리가 없다. 그리고 가토는 카리우스에게 솔라레이를 발사하라고 한다. 이제 10분이면 솔라레이의 거대한 레이저가 발사되는 것이다.
적들의 숫자는 지금까지 중 최고. 따라서 격추수를 올리고 싶은 유닛을 출격시키자. 이쪽 루트는 주로 높은 회피율을 가진 유닛들이 많기 때문에, 집중만 사용해도 거의 무적이다. 또한 지형효과를 받을 수 있는 지역이 넓으므로 집중을 사용한 후 반격으로 적을 없애자. 물론 MAP병기를 사용하는 것도 좋다.
이번 맵에서의 가장 큰 난관은 바로 가토. 그는 파라와 마찬가지로 능력치가 높고, 기체의 높은 장갑과 HP, I필드가 있기 때문에 아무렇게나 덤벼들다가는 수없이 파괴되는 아군을 볼 수 있을 것이다. 하지만 노이에 질은 베어내기를 할 수 없는 기체라는 것을 이용, 판넬을 사용해 먼 거리에서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 가토에게는 저력이 있으므로 가능한 한 강한 무기로 한 번에 격추하자.

■입수 아이템

대 빔코팅	가토의 노이에 질을 격추

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 코우(탑승기), 크와트로(탑승기) 외 6기
●적 유닛: 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 발 바로×4, 잔지발×2, 무사이改×3, 자크III×4, 드라이센×4, 켄푸화×5, 자크改×10, 겔구구J×8
●아군 증원: 3턴 째와 5턴 째 각각 마크로스의 옆에서 4기 선택

솔라레이의 발사 시스템은 자폭하도록 되어있었다. 기렌은 처음부터 데라즈 프리트를 버릴 작정이었던 것일까? 다행히도 그것에 의해 네오지온의 비밀병기는 없어진 것 같지만….
쥬피트리안의 정견방송. 그것을 본 크와트로는 그들에게 있어서 병력을 이용해 지구권을 제압하는 것이 훨씬 쉬운 일이라며 이것은 거대한 고리모양의 요새를 발동시키기 위한 작전이라고 생각한다. 한편, 헨켄의 통신. 그는 아 바오아 쿠에서 콜로니 레이저같은 것이 운반되고 있다는데… 그렇다면 아까 자폭했던 것은 무엇이지? 이대로는 불리하다고 생각하는 론드벨은 일단 콘페이섬에 돌아가기로 한다.

56 「지온의 환상」으로

55-C 제 55화 아버지의 품에서 울어라!

켄타로를 태운 스컬그는 헬모스와 합류하기 위해 목성권으로 가고 있는 중이었다. 그리고 론드벨에서는 노리코가 료마에게 토마호크 쓰는 방법을 가르쳐 달라고 한다.

공략 슈퍼로봇의 기본은 기술자체보다 기술을 쓸 때에 외치는 혼의 떨림이라는 것을 명실공히 보여주는 이벤트로 시작된다. 어쨌든 료마에겐 버스터토마호크 부메랑을, 벤케이에게는 버스터홈런을 배워서 건버스터는 더더욱 파워업을 한다. 적들은 모두 모여있기 때문에 조금씩 가다가는 연합공격을 당해서 격추당하는 경우가 있으니 아예 우루루 몰려가서 왕창 저승행으로 보내고 다시 오는 적들을 물리치도록 하자. 하이넬의 근처에 접근하게 되면 하이넬이 저번의 빚이라면서 켄타로를 풀어준다.

▲질풍과도 같은 겟타토마호크. 멋지다!

▲용호난무

케이치 형제는 드디어 아버지를 만났다는 사실에 어쩔 줄 모를 정도로 기뻐하게 된다. 그리고 켄타로는 자신은 원래 보아잔의 사람이며, 과거에 보아잔의 체계가 싫어서 지구로 탈주했다는 것이다. 그리고 또 하나 충격적인 사실은 켄타로가 보아잔에 있을 때 아이를 하나 두었는데 그 아이가 바로 프린스 하이넬이라고 하는 것이다. 잠시 후, 리리나가 쥬피트리안을 두둔하며 전원 무장해제를 요구하는 내용의 연설을 하고 있는 것이 보인다. 어쨌든 빨리 모두와 합류해야 할 것 같다.

■승리조건: 1. 켄타로의 구출 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 진게타(료마), 건버스터(노리코), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 고라온(에레), 추가로 12기 출격가능
●적유닛: 보아잔원반×9, 도쿠가가×7, 바이잔가×8, 강수나마존코×6, 스컬그, 스컬그(하이넬), 스컬그(잔갈)

■입수 아이템

아포지모터	잔갈의 스컬그를 물리치면 획득

숙련도 케이치가 하이넬의 스컬그에게 접근하면 숙련도 증가

56 「지온의 환상」으로

56 제 56화 지온의 환상

십길집은 지금까지 공명의 명령에 따라오기는 했지만, 뭔가 톱니바퀴가 하나 삐걱거리게 돌아가는 것이 맘에 들지 않아서 투덜대고 있었다. 뒤이어 공명이 모든 것은 빅파이어의 의지라는 한마디로 입축해버린다. 한 편 콘페이섬에서는 모두가 재회하여 정보를 나누게 된다. 그리고 켄타로의 말에 따르면 에어로게이터라고 부르는 이성인의 정식명칭은 제 바르마리제국이라고 한다. 더불어 그들은 은하계 페르세우스방면의 바르마성계를 중심으로 하는 초거대 문명을 가지고 있다고 한다. 그리고 그들은 최종작전으로 엔젤하이로를 개시하려 하고 있다고 한다. 이 엔젤하이로랑 인간의 정신을 한곳에 모아서 만든 병기라고 하는데, 그것은 초거대한 사이코뮤장치이며, 엔젤하이로 내부에는 3만명의 사이킥커의 염동파를 증강하여 그것을 지구권에 사출하여 강제적으로 전인류의 의지를 한곳에 모으려고 하는 것이다. 이런 말도 안되는 행위로 전인류의 의지를 한곳에 모아두려고 하는 위험한 병기는 당장에 파괴해야만 하는 것이다. 아무튼 론드벨의 이번 목적지는 우주요새 아 바오아 쿠. 그리고 두곳에서 콜로니를 동시에 제압, 콜로니 레이저포를 사용불가능으로 만드는 것이다.

■승리조건: 1. 4턴이내에 아군유닛의 콜로니 레이저포에 도착하는 것 2. 적의 전멸 → 1번 조건이 사라짐.
■패배조건: 1. 마크로스 또는 그랑가란의 격추 2. 아군의 전멸

공략 미션 시작 전에 하로가 하는 말을 잘 들으면, 4턴이 되기전에 콜로니 레이저를 가지 못하더라도 리셋하지 말라고 한다. 숙련도를 위해서라면 4턴이내에 콜로니레이저까지 가야 하지만 갈 수는 있더라도 콜로니레이저에 자리잡고 있는 적을 처치하기란 무척 힘들다. 게다가 건담루트로 왔다면 쥬도로 플루를 설득해야 하는데, 4턴이내에 그 느린 ZZ가 방어선을 뚫고 설득하기는 힘들다(설득한 후 파괴까지 해야 하므로). 이때는 알트론건담 커스텀의 우페이를 꺼내서 플루에게 도발을 사용하면 플루가 우페이를 향해서 오므로 ZZ건담으로 설득 한 후 다른 빠른 유닛이 충분히 4턴 안에 콜로니레이저를 점령할 수 있다.
되도록 전력은 균등하게 나누는 것이 좋으며, 콜로니 레이저쪽에 이동력이 높고 파괴력이 좋은 유닛을 배치하는 것이 좋다(조건에 맞는 두 유닛을 추천하자면 윙건담제로 커스텀과 진겟타). 3턴 째에 등장하는 헬박사 일당은 양산형을 잔뜩 끌고 오지만 그다지 의미 없는 등장이 되어버린다. 기렌의 도로스를 물리치거나 다음 턴이 되면 키시리아가 나와서 정전 협정을 요구한다.

▲십걸집 아저씨군단

▲비스티 홈런! 쳤습니다 건비스티!

정전협정을 받아들인다.
정전협정을 받아들이지 않는다.
'정전협정을 받아들인다' 를 선택시 숙련도 +5, 스테이지 클리어
'정전협정을 받아들이지 않는다' 를 선택시 계속 키시리아군과 싸우게 된다.

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 마크로스측 6기 출격 가능, 그랑가란(시라), 그랑가란측 6기 출격 가능.
●적 유닛: 큐베레이MK-II×3, 게마르크×2, 엔드라×4, 바우×4, 드벤울프×4, 알파아질(사리아), 퀸만사(그레미), 사이코건담MK-II(플루)
●적 증원: 3턴 째 B지점에서 양산형 그레이트 마징가×3, 양산형 겟타드래곤×3, 제트파이어P1, 허리분V6, 그루(브로켄), 그루(헬) 등장. 콜로니레이저에 갔을 때 피그드론이 콜로니 레이저에서 등장, 동시에 B지점에서 햄머햄머×3, 기라드가×3, 잔지발×2, 알파아질×2, 자크III×3, 기라드가(레존), 도로스(기렌) 등장. 그 다음 턴 같은 자리에서 R자자×3, 드라이센×3, 게마르크×2, 잔지발(마 크베), 그와진(키시리아) 등장

■입수 아이템

하이브리드 아머	라칸의 드벤울프를 물리치면 획득
사이코 프레임	그레미의 퀸만사를 물리치면 획득
프로펠란트탱크	규네이의 야크트드가를 물리치면 획득
초합금뉴Z	Dr.헬의 그루를 물리치면 획득
초합금Z	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
메가부스터	기렌의 도로스를 물리치면 획득

숙련도 기렌을 물리치고, 키시리아의 정전협정에 응하면 숙련도 상승

엑세리온의 타시로함장은 30분 후, 엔젤하이로 요격포인트를 향해 이동을 개시한다고 한다. 한편 시로코도 엔젤하이로로 향한다. 엔젤하이로에서는 리리나와 유제스가 있으며, 엔젤하이로의 기동에 대하여 이야기하고 있다. 그리고 유제스는 론드벨의 뉴타입이라던가 사이코드라이버의 힘을 가진 자가 있다고 할지라도, 엔젤하이로 안의 3만명의 사이킥커를 이기는 것을 불가능하다고 한다. 그러며 이제 그들(론드벨)과 지구인류가 도망칠 장소 따윈 없다고 하는데….

57「천사의 고리 위에서」로

57 제 57화 천사의 고리 위에서

쥬피트리안은 엔젤하이로의 시동테스트를 하고 있었다. 먼저 가있던 리가밀리티어의 정보에 의하면, 사이드3의 2억인의 인구는 엔젤하이로의 영향인지, 잠들거나 세포가 퇴화하여 거의 전멸상태에 이르렀다는 것이다. 이것의 영향이 지구에 미치기라도 하는 날엔 정말로 인류 전멸상태까지 갈 수도 있는 것이다. 그리고 슈우 또한 엔젤하이로를 부수기 위하여 그랑존을 이용하여 엑세리온까지 왔다. 그에게는 작전이 있다고 하는데 눈에는 눈, 귀에는 귀로… 그리고 사이킥 웨이브에는 사이킥 웨이브로 대응한다는 것이다. 즉, 이쪽에서 사이킥 웨이브를 방출하여 엔젤하이로의 사이킥 웨이브를 중화시키는 것이다. 그리고 론드벨엔 그 3만명의 사이킥커를 이길 힘을 가지고 있는 자가 존재한다고 하는데 그것은 주인공과 류세이라고 하는 것이다. 그리고 거기에 덧붙여 아키라와 아야, 부주인공도 돕게 한다고 한다. 아무래도 염동력을 쓰는 자는 다 해당되는 모양인 듯. 그리고 슈우는 주인공과 류세이에게 작전을 받아들일 것인가에 대하여 묻는데…

작전을 받아들인다.
작전을 받아들이지 않는다.
'작전을 받아들인다' 를 선택시 숙련도 +2
'작전을 받아들이지 않는다' 를 선택시 숙련도 +1
작전을 받아들이냐 마느냐에 따라 초기배치 유닛이 변화한다.

■승리조건: 류세이들의 한계가 되기 전에 아군 유닛이 엔젤하이로 중심부에 도달하는 것
■패배조건: 1. 류세이, 웃소, 히이로 중 한명이라도 격추당하는 것 2. 모함의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, 그랑존(슈우), SRX(류세이), 라이딘(아키라), 고라온(에레), 윙건담제로커스텀(히이로), V2어설트건담(웃소), YF-21(가르도), YF-19(이사무), 그외 추가 6기 출격 가능
●적 유닛: 토라스(MD) 비행형태×4, 메르쿠리우스×3, 멧사라(사라), 한브라비(야잔), 한브라비(단겔), 한브라비(라무사스), 가베라 테트라(시마), 파라스 아테네(레코아), 고트라탄(카테지나), 돗고라(브롯호), 돗고라(루페), 돗고라(고드왈드), 잔네크(파라), 아드라스테아(크로노클), 아드라스테아(타시로), 아드라스테아(이크), 도고스 기어(가디), 쥬피트리스(시로코)
●적 증원: 1턴 A지점에서 아드라스테아×4, 아드라스테아(피피니덴) 등장, 적의 유닛이 일정한 수 이하로 줄면 엔젤하이로우에서 게도라프×8, 게도라프(고즈) 등장.

공략 사이킥 웨이브를 계속 보내야하기 때문에 그랑존, SRX, 용호왕, 라이딘, 고라온(이건 예외)은 움직일 수 없다. 2턴 적의 턴에는 슈우가 사라진다. 3턴 째부터는 드디어 움직이지 못하던 아군이 모두 움직일 수 있으므로 재빨리 전투에 투입시키자. 자동차 바퀴가 달린 전함인 아드라스테어는 화력도 강하고 장갑도 HP도 상당하므로 주의해서 치도록 하자. 엔젤하이로에게 있는 녀석들은 사정거리가 상당히 기므로 괜히 어정쩡하게 다가갔다가 계속 맞는 일이 없도록 하자. 시로코는 데미지를 조금이라도 받으면(약 20%) 도망가버리므로 제일 강한 무기로 혼을 걸고…(필자는 열혈+스토나선사인으로 처치하였다).

▲펠은 이 게임에 어울리지 않도록 귀엽다 ▲가야할 곳은 여기!

액시즈로	아무로, 크와트로, 스렛가, 에마, 카미유, 화, 아폴리, 로베르트, 케라, 가츠, 베닝, 몬시아, 우라가, 키스, 쥬도, 루, 엘, 비차, 몬드, 이노, 크리스, 시빅, 셰실리, 빌키트, 수잔가렛, 반죠, 고프랜대팀, SRX팀, 톰부대, 마사키, 류네
엔젤하이로로	스컬소대, 이사무, 가르도, 미장가팀, 갯타팀, 에바팀, 콤바트라팀, 볼테스팀, 다이사쿠, 긴레이, 쇼우와 마벨, 바이스톤웰의 사람들, 웃소, 마벳트, 일건담팀

■입수 아이템

아포지모터	카테지나의 고트라탄을 물리치면 획득
고성능조준기	파라의 전네크를 물리치면 획득
프로펠란트탱크S	이크의 아드라스테어를 물리치면 획득
I필드발생장치	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
아포지모터	크로노클의 아드라스테어를 물리치면 획득
미노프스키드라이브	시로코의 쥬피트리스를 물리치면 획득

숙련도 웃소 또는 히이로로 엔젤하이로에 도달하면 숙련도 증가

엔젤하이로 내부에 들어간 웃소와 히이로는 리리나와 샤크티는 찾지 못하고 트레이즈와 조우하게 된다. 트레이즈는 아직 그들이 결전을 지을때가 아니라고 하며 다시 그들을 보낸다. 그리고 엔젤하이로는 지구를 향해 가고 있는 듯하다. 그리고 액시즈군에게 네오지온의 잔존함대가 집결하고 있다고 하는 것이다. 엑세리온의 타시로함장은 론드벨과 합류하여 엔젤하이로의 움직임을 따라잡는 부대와 액시즈를 치는 부대로 나누자고 한다. 일단 마크로스와 고라온, 그랑가란은 엔젤하이로를 쫓아가서 지구에 낙하하는 것을 정지시킨다. 그리고 엑세리온과 라 카이람은 액시즈로 향해서 하만 칸과 네오지온 잔존부대를 공격한다.

엑세리온과 라 카이람을 쫓아갈 멤버는 다. 그리고 아직 소속되지 않은 주인공과 부주인공의 갈 곳을 정하라고 한다.

액시즈로 향한다. ➔ 58-A 「신의 나라로의 유혹」으로

엔젤하이로를 쫓아간다. ➔ 58-B 「승자와 패배에게 축복을」로

58-A 제 58화 신의 나라에의 유혹

에어로게이터의 모함 헬모즈. 라오데키아는 시로코에게서 엔젤하이로를 이용한 작전에 대해 보고를 받는다. 시로코는 유제스가 어디에 있었느냐는 질문에 전투에 참가하지 않고 단독으로 지구에 갔다고 하며, 엔젤하이로는 유제스의 계획대로 되어가고 있다는 라오데키아의 말에 시로코는 헬모즈로 지구를 제압하지 않는 것에 대해 이상하게 생각한다. 라오데키아는 시로코에게 유제스와 합류하라며 레비와 비렛타, 사피로를 원군으로 보내겠다고 한다. 시로코와의 통신을 끝낸 후 라오데키아는 비렛타에게 자신에게 반기를 든 잉그램을 말살하라고 하는데….

레비는 자신의 과거를 떠올린다. 유제스가 자신에게 레비 토라라는 이름을 붙여준 것. 유제스는 그것은 레비의 모성의 옛 언어로 레비는 「제사(祭司: 제사를 담당하는 신관)」, 토라는 「율법」을 의미한다고 한다. 그리고 그것은 바르마에서도 같은 의미를 갖고있다는데… 레비의 모성이 어디이건 간에 바르마가 아닌 것이 확실한데, 왜 바르마의 언어와 그곳의 언어가 같은 것일까? 또한 유제스는 레비에게 쥬뎃카를 준다. 즈필드 크리스탈이라 불리는 자율자각형 금속세포로 구성된 기동병기. 레비는 그 쥬뎃카에게 선택되었다고 하는데, 쥬뎃카에는 특수한 힘이 필요하다며 지금까지 그 힘이 없던 자들이 쥬뎃카에게 희생되었다고 한다. 유제스는 레비를 쥬뎃카에 태우기 위해 콜드슬립 상태에서 레비를 구했다고 하는데… 레비는 그런 기억을 떠올리며 쥬뎃카에게 희생된 사람들 때문에 자신이 고통받고 있다고 깨닫지만, 라오데키아와 유제스, 바르마제국을 위해서는 자기 자신은 어떻게 되어도 관계없다고 생각한다. 이때 어디에선가 들려오는 아련한 노랫소리….

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군중 누군가의 격추

등장유닛 ●**아군 출격**: R-1(류세이), R-3파워드(아야), 사이버스터(마사키), 발시오네R(류네), 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(사라), 주인공, 부주인공

●**적 유닛**: 에제키엘

●**적 증원**: 메기로드×12, 하바쿠쿠×4, 제카리아×4, 에제키엘×4, 안티노라×2(사피로, 비렛타)

시로코와 합류한 레비, 비렛타, 사피로. 레비는 주인공과 류세이가 액시즈로 향하고 있다는 것을 알고 그들을 없애기 위해 출격하려 하지만 사피로가 나서서 그들을 자신에게 맡겨달라고 한다. 그들의 약점을 이용하는 작전이라는데, 과연 무엇일까? 레비는 사피로에게 작전을 맡기고, 비렛타는 사피로를 따라가겠다고 한다.

한편 론드벨 측에서 SOS신호를 받았다고 한다. 그런데 그 발신자가 누구인지 확실하지 않다며 시노부, 사라, 마사키, 류네, 류세이, 아야, 주인공, 부주인공에게 조사를 맡긴다.

공략 현장⑦에 도착한 일행. 하지만 아무 것도 발견할 수 없다. 류네는 이 부대의 편성은 뭔가 의미가 있는 것 같다고 한다. 마사키와 류세이는 그것을 부정하는데, 이때 에어로게이터의 기체가 나타난다. 단 1기만이 있는 것이 이상하다며 더 조사해보자고 한다. 그리고 갑자기 나타나는 수많은 에어로게이터의 기체들. 아무것도 아닌 적들이므로 쉽게 이길 수 있을 것이라고 생각하지만, 갑자기 사라에게 샤피로의 목소리가 들린다. 아야와 부주인공은 에어로게이터의 뒤에 누군가가 있다는 것을 느끼며, 사라에게는 샤피로의 목소리가 계속 들리는데 사라는 이 작전의 지휘관이 샤피로라는 것을 눈치챈다. 그리고 샤피로가 직접 나타나며 사라를 부르는데, 결국 사라는 완전히 조종당해 샤피로에게로 가버린다. 5턴째에는 아야와 류네, 부주인공까지 사라와 같은 상태가 된다. 그리고 샤피로는 목적을 달성했다며 사라진다.

시간이 지나면 자동적으로 클리어. 그 전에 최대한 적들을 없애 돈을 벌자. 적의 원군으로 많은 기체들이 나오지만 실질적으로 없앨 수 있는 숫자는 적다. 이동력이 높은 사이버스터나 휴케바인건너, R-윙(R-1의 변형상태)로 최대한 접근해서 강한 공격으로 적을 격추하자. 메기로드들은 HP가 적고 개조가 전혀 안 되어있는(개조를 했다면 비정상…) 시노부의 이글파이터를 노리므로 이것에만 주의하면 된다. 적들을 일일이 상대하기 귀찮다면 사이버스터의 사이프랏슈를 이용하자.

▲어디에선가 들려오는…

임무를 마치고 돌아온 샤피로. 그의 앞에 유제스가 나타난다. 그는 다음의 작전에 다시 그들을 사용하려고 하지만, 유제스는 그것으로는 완벽하게 의식을 조작할 수 없다며 샤피로의 작전을 자신이 대신하겠다고 한다.

59-A 「크로스 타겟」으로

58-B 제 58화 승자와 패자에게 축복을

라오데키아는 시로코로부터 카가치의 엔젤하이로 작전이 실패했다는 소식을 듣는다. 그리고 그는 자신의 함대와 젠트라디군, 그리고 멜트란디군과의 결전의 날이 가까워졌다고 한다. 시로코와의 통신을 끊은 후, 라오데키아는 레비와 샤피로, 비렛타를 지구권으로 가게한다. 그리고 거기에서 자신에게 반(反)한 잉그램 프리스켄을 말살시키라는 것이다. 한 편 마크로스측에서는 엔젤하이로가 지구로 낙하하기 시작한 것을 알게되며, 필사적으로 엔젤하이로의 낙하를 정지시키려 한다. 일단 선발대가 쥬피트리안의 잔존함대를 공격하고 있을 때, 후발대는 적의 증원이 나타날 때를 생각해서 대기한다. 한 편 엔젤하이로의 내부에서는 결전을 치르기 위해 준비하는 트레이즈들을 볼 수 있으며, 미리알드는 완전평화주의가 통하지 않는 적, 즉 우주괴수 같은 적들과의 싸움은 계속 되겠지만, 인간끼리의 싸움은 여기서 끝을 내야 한다는 결의를 나타낸다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 그랑가란(시라), 고라온(에레) 의 셋 중 하나를 전함으로 선택가능. 윙건담제로커스텀(히이로), V2어설트건담(웃소) 외 추가 6기 출격 가능

●적 유닛: 콘티오×3 , 게도라프×3, 바이에이트×2, 메르쿠리우스×2, 도고라×2, 고트라탄(카테지나), 릭콘티오(크로노클), 아드라스테어(타시로)

●아군 증원: 2턴 째 전함이 있는 곳에서 8기 출격 가능.

●적 증원: 3턴 째 A지점에서 메르쿠리우스×4, 바이에이트×4, 톨기스II(트레이즈), 건담에피온 버드형태(도로시), 톨기스III(미리알드)

공략 선발대와 후발대로 나눠져 있긴 하지만… 그다지 꼭 나누어져야할 이유는 없다. 크로노클을 먼저 없애면 카테지나에게 기적이 걸리고 기력이 150이 되어버리므로 카테지나부터 해치우도록 하자. 아드라스테어는 여전히 화력이 강하므로 주의

▲오빠와 동생의 싸움

▲미친 듯이 잘 날아가는 발키리의 호밍미사일

▲건담! 최대 파워~!!!

쥬피트리안의 잔존전력의 무장해제로 인해 이쪽 세력은 이제 끝난 것이다. 그리고 리리나왕녀도 구출해냈다는데… 리리나는 이제 생크킹덤으로 돌아가서 아버지의 이상을 실현시킨다고 한다. 그리고 에바팀은 일단 네르프로 돌아간다.

■입수 아이템

히로	카테지나의 고트라탄을 물리치면 획득
고성능레이더	크로노클의 릭콘티오를 물리치면 획득
리페어 키트S	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
바이오센서	도로시의 건담에피온 버드형태를 물리치면 획득
리페어 키트S	미리알드의 톨기스III을 물리치면 획득
메가부스터	트레이즈의 톨기스II를 물리치면 획득

59-B 「적어도 인간답게」로

59-A

제 59화 크로스 타겟

유제스는 사라들의 의식제어를 완료, 남은 것은 카르케리어 펄스 전송장치를 링크하면 생각대로 조종하는 것이 가능하다고 한다. 레비는 이것을 보고 전에 같은 것을 본 것 같다며, 자신도 이것으로 조종되는 것이 아닌가하고 생각한다. 그리고 아야를 보고 어딘가에서 본 것 같은 기분이 든다는데…. 유제스는 레비에게 다음의 작전을 맡기며 류세이를 죽이라고 한다. 그리고 그는 둘 중에서 살아남은 쪽을 사이코드라이버로 사용하면 된다고 생각하는데, 레비가 론드벨에 붙잡힌다고 해도 계획대로 진행되는 것이라고 한다. 과연 그는 무엇을 계획하는 것일까….

샤피로는 시로코에게 라오데키아는 유제스에 의해 놀아나는 인형에 불과하다고 하며, 실권은 모두 유제스가 갖고있는 것이라고 한다. 그리고 같이 유제스를 없애자고 하는데, 시로코는 유제스가 많은 일을 꾸미고 있으며 그것이 매우 철저하기 때문에 함부로 행동해서는 안 된다고 한다.

한편 비렛타는 잉그램에게 정기적인 연락을 한다. 잉그램도 잉그램이지만 비렛타의 정체는 무엇일까. 어쨌거나 비렛타는 잉그램에게 유제스가 주인공을 노리고 있다는 것을 알려준다. 잉그램은 그것을 듣고 크로스게이트 패러다임 시스템이 완성되는 것은 어떻게든 막아야 한다고 말한다. 그리고 기회를 봐서 론드벨, SRX팀과 접촉하라고 하는데….

지금은 액시즈와의 전투를 준비하고 있다. 전력을 분할할 수는 없기에 시노부들의 출격이 금지된다. 카즈미도 옆에서 항의하는 시노부와 마사키를 거들지만, 결국 시노부들의 패배. 하지만 그들은 무단으로라도 출격할 생각을 한다. 그리고 류세이도 여기에 합류하는데, 류세이는 아야뿐만이 아닌 레비도 구하려고 생각하고 있는 것이다. 그들은 주인공과 류세이의 T-LINK시스템으로 사라들을 찾을 수 있을 것이라고 하는데, 이때 료와 마사토, 라이가 그들에게 다가온다. 그들은 자신들도 같이 출격하자고 하는데… 그들은 역시 팀인 것이다. 격납고에서는 노리코와 카즈미까지…. 그들도 역시 팀이기 때문일까. 마지막으로 그들은 주인공을 발견한다.

공략 안티노라 4기는 각각 류네, 아야, 사라, 부주인공과 대응된다. 주인공 비출격시에는 왼쪽 위가 아야, 오른쪽 위에는 류네, 왼쪽 아래가 사라, 오른쪽 아래가 부주인공이며, 주인공 출격시에는 왼쪽부터 차례로 아야, 류네, 사라, 부주인공이다. 아야는 류세이, 류네는 마사키, 사라는 시노부, 부주인공은 주인공으로 한 번씩 전투를 해서 확인한 후 설득하면 된다. 각각 전투를 해야 하며, 한 캐릭터로 모두와 전투를 한다고 해도 설득을 할 수는 없다. 주인공이 출격했을 때에는 수많은 하바쿠쿠들이 문제가 되는데, 이들은 공격 범위가 매우 넓고 HP가 높아서 시노부가 섣불리 접근했다가는 격추되기 쉽다. 다행히 그들의 명중, 회피가 낮으므로, R-1과 휴케바인건너(슈퍼계일 경우엔 하지 않는 편이 낫다)에게 하로나 사이코 프레임을 장착해 반격으로 적을 없애자. 아니면 건버스터의 HP와 장갑을 믿고 돌격해도 좋다.

어쨌든 모두를 설득하면(주인공 비출격시에는 부주인공이 남으면) 유제스와 적의 원군이 등장해 모두의 기체를 움직이지 못하게 만드는데, 이때 슈우가 나타나 이것을 중화시켜 준다. 그리고 슈우는 유제스가 지금까지 일의 원흉이라고 한다. 휴케바인의 폭주사고도 유제스에 의한 것으로, 예전 오학인의 예상대로 결점이 있는 상태로 가동되어 폭주한 것이라고 한다. 슈우는 그것을 알고있었지만 그것을 해결한다면 에어로게이터가 바로 침공해올 것이 분명하므로 미리 중요인물들은 살아남도록 조치를 취한 것이었다.

이제 적의 원군들을 물리치면 되는데, 숫자가 많으므로 집중이나 철벽을 사용하고 적진에 뛰어들어 반격을 하는 것이 바람직하다.

■승리 조건: 안티노라의 아야, 류네, 사라, 부주인공 설득 후 적의 전멸
■패배 조건: 설득을 하지 못하는 상태가 되는 것(아군 또는 안티노라의 격추), 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 (주인공 출격시)

- **아군 출격:** 이글파이터(시노부), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), R-1(류세이), 라이(R-2), 사이버스터(마사키), 건버스터(노리코), 주인공
- **적 유닛:** 메기로드×10, 하바쿠쿠×16, 안티노라×4
- **아군 증원:** 전원 설득시 A지점에서 라 카이람(브라이트), 반조(다이탄3) 외 5기, 맵 중앙부분에서 그랑존(슈우)
- **적 증원:** 전원 설득시 B지점에서 쥬뎃카(레비), 에제키엘×10

(주인공 비출격시)

- **아군 출격:** 시노부(이글파이터), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), R-1(류세이), 라이(R-2), 사이버스터(마사키), 건버스터(노리코)
- **적 유닛:** 메기로드×10, 안티노라×4
- **아군 증원:** 전원 설득시 C지점에서 라 카이람(브라이트), 반조(다이탄3), 주인공 외 5기, 맵 중앙에서 슈우(그랑존)
- **적 증원:** 전원 설득시 D지점에서 안티노라(안티노라), 쥬뎃카(레비), 에제키엘×5, E지점에서 하바쿠쿠×5, 제카리아×5, F지점에서 하바쿠쿠×5, 제카리아×5

숙련도 시작 전에 시노부들과 같이 출격하지 않았다면 적의 원군으로 유제스가 등장한다. 이 유제스를 격추하면 숙련도가 오르는데, HP가 약 절반정도로 줄어들면 퇴각한다. HP는 약 38000이므로 한 번에 20000 이상의 데미지를 입힐 수 있는 무기를 사용해야 한다.

숙련도 주인공은 시노부들과 같이 출격하느냐 그들을 말리느냐를 결정한다. 그들을 막는다면(忍達を止める) 주인공은 처음에 출격하지 않으며, 숙련도가 1 오른다. 같이 출격한다면(忍達を止めない) 처음부터 주인공이 있다. 이곳에서는 부주인공을 설득해야 하기 때문에, 처음에 출격하지 않는다면 다른 캐릭터들을 설득해야 하는 시노부, 마사키, 류세이가 부주인공에게 공격받을 수가 있다. 시노부의 기체는 매우 약한 이글파이터이므로 공격받으면 매우 위험하다. 따라서 같이 출격하지 않으면 난이도가 약간 상승한다고 할 수 있다(원군의 숫자로도…).

▲끈질기게 새먹을 차크람 슈터

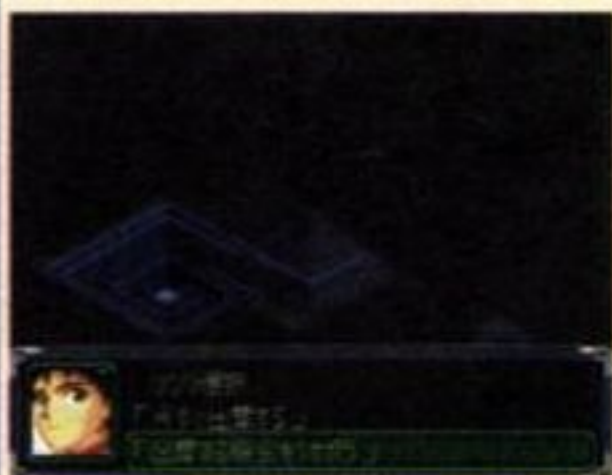
명령위반에 무단출격. 하지만 결과적으로는 모두를 구출하고 적의 지휘관을 생포하는 것이 가능했다. 그리고 다음의 작전도 기다리고 있다. 크와트로와 아란도 처벌을 가볍게 해달라고 요청했다고 한다. 그 두 사람이….

레비는 쥬뎃카에 의해 의식을 지배받고 있었다. 그리고 쥬뎃카에는 T-LINK 시스템과 같은 장치가 탑재되어 있다고 한다. 쥬뎃카의 생체 코어로서 이용되던 레비가 쥬뎃카 파괴로 원래의 인격을 되찾을지는 미지수. 에어로게이터의 정보를 묻는 것은 불가능한 것이다.

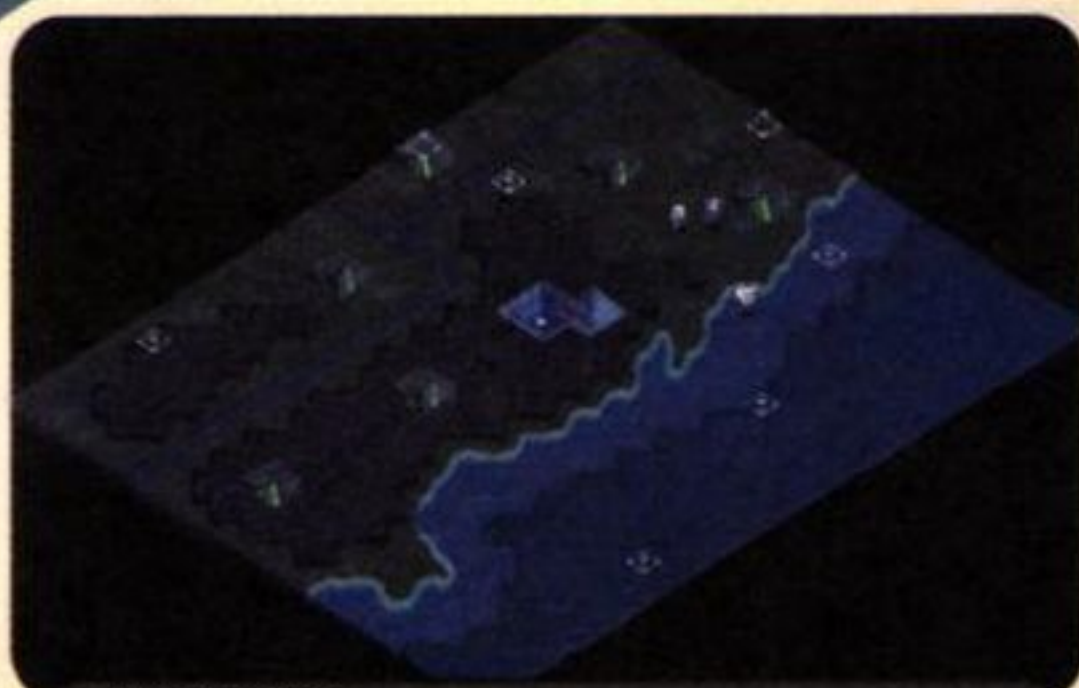
이번 작전에서 잃어버렸던 랜드쿠가와 발시오네R 등은 이상하게도 함 위에 표류하고 있었다. 그들을 잡아갔을 때 버렸다고 해도 위치가 전혀 맞지 않는데, 누가 갖다놓은 것일까…

60-A 「전사, 다시로」

59-B 제 59화 적어도, 인간답게

엔젤하이로의 낙하 영향으로 인하여 주위가 상당히 황폐해졌다. 빅팰콘이라던가 난바라커넥션에 연락을 취해보는 초전자일행이지만, 역시 방해전파의 영향인지 통신이 되지 않는다. 걱정이 되어 빅팰콘과 난바라커넥션으로 돌아가보는 효마와 켄이치 일행. 일단 빅팰콘으로 가보니 이골장관대리도 무사히 있으며, 난바라커넥션의 일행들도 무사하다는 것이다. 그리고 엔젤하이로는 에어로게이터에 의하여 다시 작동을 하고 있는 듯 계속 염파의 파동이 전해지고 있었다. 한 편 네르프의 겐도는 돌아온 미사토일행에게 이호기의 싱크로율 테스트를 맡기며, 어째서인지 이후의 초호기 출격을 금지, 초호기를 동결시키겠다는 것이다(미사토가 그 이유를 물어보지만, 겐도는 대답해주지 않는다). 그리고 간만에 학교로 돌아온 신지일행은 학교의 편안함을 느끼게 된다. 그리고 지오프론트 내부로 정체를 알 수 없는 기체가 하나 워프 아웃해 오는데, 여기서 아스카가 출격하게 되지만, 엔젤하이로에서 사출되는 사이킥 웨이브에 의하여 아스카의 정신이 황폐해져만 가고, 신지는 그러한 아스카를 보며 출격을 요청하지만, 겐도는 지금 초호기가 당하면 끝장이라면서 잠시 참으라고 한다.

공략 아스카 정신붕괴, 레이의 자폭, 지오프론트의 천장을 뽀개고 등장하는 고라온과 론드벨… 정신없고 난잡하게 시작하는 전투다. 유제스는 2분의 시간을 줄테니 그들의 힘을 한 번 발휘해 보라고 한다. 필자의 경우 유제스에게 탈력을 2번 걸어준 후, 격려와 기합을 이용 용호왕의 기력을 150으로 만든 뒤 혼을 건 용왕파산검 역린단 한방으로 끝장을 봤다.

▲에늙은이 사투리맨 토우지

▲안티노라의 사기꾼같은 스펙

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에레), 주인공, 진겟타(료마), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 추가 5기 출격가능
●적 유닛: 안티노라(유제스)

■입수 아이템
고성능조준기 즈루의 스퀼그를 물리치면 획득

지금 당장 출격한다.
출격하는 기회를 노린다.
'출격하는 기회를 노린다'를 선택시 숙련도 증가.
두가지 선택에 따라 초기배치 유닛이 바뀐다.

숙련도 유제스의 안티노라를 물리치면 숙련도 증가

제레는 이제 자신들이 약속한 때가 가까워졌다고 하며 계속 쑥덕쑥덕 흉계를 꾸민다. 그리고 엔젤하이로의 내부엔 사크티도 여왕 마리아도 없었으며, 3만명의 사이킥커도 없었다. 대신 사이킥커(라고 추정되는) 3만명의 뇌수가 캡슐속에 넣어져 있었을 뿐이었다. 인간을 뭐라고도 생각하지 않는다는 사실에 분노하는 모두들. 한 편 죽은 줄로만 알았던 레이는 살아있었다. 살아돌아온 레이를 반갑게 맞이하는 신지이지만, 레이는 전에 알고 있던 레이와는 매우 다른 듯한 이미지를 풍길 따름이었다.

60-B「최후의 사자」로

60-A 제 60화 전사, 다시...

에어로게이터와의 전투로 시간을 벌었을 하만은 공격해오지 않았다. 쥬도는 그것이 자신을 기다리고 있는 것이라며 혼자 출격할 생각을 한다. 엘과 플은(플츠가 있다면 플츠도) 따라가겠다고 하지만 쥬도는 무슨 일이 일어날지도 모른다며 결국 혼자 가버린다.
액시즈에서 미네바는 하만에게 어디에도 가지 말라고 하지만 하만은 자신이 SDF와 론드벨을 막겠다며 미네바에게는 탈출을 하라고 한다. 또한 하만은 비니에게 이곳에 남으라고 하며 자신이 패배하면 항복하라고 한다. 그리고 리나를 쥬도에게 데려다 주라고 한다.

쥬도가 출격하기 전, 아스토니지와 대화를 한다. 이때 숙련도가 높다면 ZZ가 풀아머ZZ로 파워업된다. 모든 무기의 공격력이 300씩 늘어나고 하이퍼 빔사벨의 EN소모가 10으로 줄어든다. 무기가 한 가지 추가되고 더블 빔라이플의 탄수가 10발로 늘어난다. 장갑과 이동력, 운동성, 한계도 늘어나 개조를 전혀 하지 않고서도 이곳에서 혼자 적의 절반 이상을 없애는 것도 가능할 정도.

■승리 조건: 하만의 큐베레이를 격추
■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: ZZ건담(쥬도)
●적 유닛: α·아지르(이리아), 자크Ⅲ改(마슈마), 엔드라(고튼), 그와단×1, 드벤울프×5, 바우×5, 드라이센×5, 가자D×5, 자크Ⅲ×4
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 엑세리온(타시로) 또는 라 카이람(브라이트), 카미유(탑승기), 크와트로(탑승기) 외 11기
●적 증원: 적을 8기 이상 격추하면 아군 증원 후에 B지점에서 게마르크×3(카라, 니, 란스), α·아지르×3, 엔드라×1, 바우×4, 햄머 햄머×4, 그와단을 격추하면 액시즈 위에서 큐베레이(하만), α·아지르×2, 게마르크×2

공략 드디어 적의 본거지인 액시즈. 본거지인 만큼 적들은 상당히 많지만, 쥬도는 처음부터 기합을 2번 사용하고 시작하기 때문에 풀아머 ZZ라면 매우 쉽게 상대할 수 있다. 풀아머가 되지 않았다면 가자D와 자크들을 상대하고 나머지들은 다른 아군들로 공격하자. 원군은 둘로 나누어 한쪽은 액시즈로 돌격하고, 한쪽은 적의 원군을 상대하는 것이 좋다. 원군은 엑셀리온을 미끼로 쓰면 좋은데, 필중을 사용한 후 이너셜 캔슬러로 피해를 입지 않으며 반격하는 것이다. 물론 사용하기 위해서는 기력이 높아야 하는데, 격려를 사용하거나 타시로의 철벽을 이용해 맞으면서 올리면 된다.
적들 중 마슈마는 공격을 받으면 기적을 사용하므로 한 번에 없애는 것이 좋으며, α·아지르들은 HP가 높고 I필드를 갖고있으므로 단쿠가나 다이탄3, 건버스터 등의 강한 공격을 이용하는 것이 좋다. 그와단을 격추하면 등장하는 하만은 능력치가 높은 것은 말할 것도 없는 캐릭터로, 기력이 120인 상태로 등장하고 HP회복(大)를 갖고있는데다가 2회 행동도 하며, 실드방어, 베어내기의 레벨도 높다. 다행히 큐베레이의 판넬은 베어내기가 가능하므로 무조건 맞고 죽는 경우는 없을 것이다. 그래도 매우 강하므로 나오자마자 공격해 빨리 없애는 것이 좋다. 하만은 저력을 갖고있기 때문에 한 번에 높은 데미지를 입혀야 하며, 집중을 써도 높은 명중률이 나오지 않으므로 역시 필중이 있는 단쿠가, 다이탄3, 건버스터 등의 슈퍼로봇을 적절히 이용하자. 아니면 번뜩임을 이용해 판넬과 빔건의 탄수를 0으로 만들고 나서 원거리 공격을 이용하면 100%로 맞추지는 못해도 안전하게 공격할 수는 있다.
지금까지 하만을 설득했었다면 이곳에서도 설득할 수 있는데, 그렇다고 해도 전투는 피할 수 없다. 하만은 쥬도 외에도 주인공, 크와트로, 아무로, 카미유, 플, 반죠 등과 전투를 하면 대화를 한다.

■입수 아이템

리페어 키트S	마슈마의 자크III改 격추
프로펠란트 탱크S	캬라의 게마르크를 격추
바이오센서	이리아의 α·아지르 격추
히로	하만의 큐베레이를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	풀아머ZZ건담
비니	자크改

숙련도 쥬도가 원군 등장 시에 말한 대로 하만을 쥬도에게 맡기면 된다. 그냥 전투하는 것만으로 1이 오르며, 쥬도로 격추할 필요는 없다.

미네바 자비는 행방불명. 하만은 작전개시 전에 탈출시킨 것이다. 에우고측에서도 찾도록 노력하겠다고 한다. 그리고 네오지온의 와이즈맨이라는 병사가 쥬도와 만나기를 원하는데, 그 이유는 바로 리나. 리나를 쥬도에게 데려다주기 위해서였다.
한편 젠트라디의 보도루 기함. 보도루자는 브리타이와 에키세도루에게 프로트 컬처라는 말을 한다. 그것은 '문화를 가진 마이크론'이라는 것으로 '싸우는 것 이외의 창조적 활동'이라고 하는데, 젠트라디를 만든 자는 문화에 대해서 아무 것도 가르쳐주지 않았으며, 문화와 접촉하지 말라는 프로그램을 남겼다고 한다. 그는 민메이가 부르는 「노래」가 남자와 여자를 서로 끌어들이는 힘을 갖고있다고 하며, 옛날 자신이 발견한 『문화의 단편』을 보여준다. 그것은 어떤 플레이트이며 아련한 음악이 들려온다. 그런데… 이전 레비의 기억에도 이것과 같은 것이 있지 않았던가. 어쨌거나 보도루자는 이것을 프로토 컬처인 민메이에게 보여주면 알지도 모른다고 하며, 그것을 멜트란디에 대한 대항수단으로 이용하려고 한다.
이후에는 팀이 합쳐져 마크로스를 따라갔던 유닛들을 사용할 수 있다.

61「운명의 화살」로

60-B 제 60화 마지막 사자

퍼스칠드런이 네르프에 온다고 한다. 그의 이름은 나기사 카오루. 그의 신변사항은 아무 것도 알 수가 없고, 오로지 생년월일은 세컨트임팩트와 동일한 날이라고 하는 것이다(그 후, 계속 카오루와 신지의 연애(…)가 시작된다. 이부분은 자세한 설명 생략). 그리고 우주에서는 엑셀리온대가 액시즈의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 용호왕, 마징카이저, 진겟타는 왜인지는 몰라도 폭주하듯 기동되고 있었다. 카오루는 옆에서 그것을 보고 있다가 네르프로 돌아가는데… 그와 동시에 기체들의 움직임이 멎는다. 그리고 잠시 후 카오루의 독백이 흐른 후, 그는 에바 이호기와 함께 센트럴도그마로 향한다. 그리고 그것을 저지하는 신지.

공략 적은 이호기로 위장한 카오루 하나 뿐이다. 열혈을 건 스토나선샤인 등으로 한방에 보낼 수 있다.

▲위험한 관계로 소문난 두명

▲아담(사실은 리리스) 앞의 카오루

숙련도 주인공으로 카오루를 물리치면 숙련도 증가

■승리조건: 나기사 카오루를 물리치는 것
■패배조건: 한 유닛이라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, 진겟타(료마), 마징카이저(코우지), 에바초호기(신지)
●적 유닛: 나기사카오루(카오루)

신지는 처음으로 자신을 좋다고 말한 사람이 사라졌다는 것 때문에 상당히 괴로워한다. 그리고 겐도는 제레에 대한 대의명분을 세우기 위해서라도 초호기만을 론드벨로 돌리기로 한다. 어쨌든 지상에서의 일도 끝낸 고라온대는 모두와 합류하기 위해 콘페이섬으로 향한다.

61「운명의 화살」로

제 61화 운명의 화살

엑시즈와 쥬피트리안, OZ는 무너졌다. 아직 BF단과 티탄즈의 일부, 시로코가 남아있다고는 해도 SDF와 론드벨에 적대하는 세력은 없다고 봐도 좋을 정도. 이성인과 우주괴수만이 남은 것이다. 지상에서는 최후의 사도는 인간의 모습을 하고 있었고, 유제스는 인류보완계획을 조사하기 위해 나타났었다고 한다. 그리고 유제스는 우주에 사이코드라이버의 샘플과 라프라스컴퓨터를 구하기 위해 엑세리온과 접촉했었다고 한다. 그가 필요로 하는 것은 론드벨과 밀접한 관계가 있는 것이다. 과연 그의 목적은 무엇일까….

에바에 대한 이야기…. 사도는 인간의 모습을 하고 있었다. 그것도 에바의 파일럿이 되기 위해 네르프에 찾아왔다고 한다. 사도는 네르프에 접촉한다는 목적을 달성하기 위해 점점 진화된 것이라고 생각하며, 네르프는 처음부터 사도에 대해 알고있었다고 생각한다.

리나가 무사히 돌아온 것을 보고 모두들 기뻐한다. 아직 사크티를 구하지 못한 웃소를 리나가 위로해주고… 히카루는 그것을 보며 무엇인가를 생각하는데, 포커는 민메이를 구하지 못했기 때문이라는 것을 알아챈다. 그리고 히카루는 미사와 만나는데 미사는 최근 히카루의 성적이 좋지 못한 것에 대해 지적하며 이대로라면 소대를 다시 편성해야 할지도 모른다고 하고, 히카루는 그것조차도 관심 없다는 듯이 마음대로 하라며 가버린다(40화 빅 에스케이프에서 민메이와의 키스상대가 카이훈이었다면 여기서 미사와의 대화내용이 달라진다).

SDF와 론드벨에의 새로운 협력자가 있다고 한다. 켄이치의 아버지인 켄타로, DC의 슈우, 마오 인더스트리의 비렛타 바딤인데… 비렛타는 에어로게이터가 아니었나? 그리고 반죠는 바딤이라는 말을 듣고 놀란다. 아야도 어디에선가 본 것 같다고 생각하고… 그런 것은 아야뿐만이 아니다. 히이로와 듀오, 트로와, 카토르, 우페이, 마사키 등도 비렛타를 어디에선가 본 것 같다고 하는데… 바딤이라는 것은 100년도 더 전에 활동했던 범죄조직의 이름이라고 한다. 기록에 의하면 그 바딤은 당시 연방군 특수부대인 가이아세이버즈에 의해 괴멸되었다고 하는데…(사실 이 이야기는 슈퍼히어로작전의 이야기이다).

▲정체를 알 수 없는 인물

포커는 스컬소대를 소집한다. 이유는 자신이 당분간 없기 때문에 그동안 소대장을 맡을 사람을 뽑기 위한 것으로, 포커는 맥스를 소대장에 지목한다. 이사무는 반발하지만 포커는 그의 성격으로는 불가능하다고 한다. 사실 가장 적당한 것은 가르도이지만 그의 기체 특성상 지휘는 무리라고 한다. 가르도는 이사무만 아니면 관계없다고 하고…. 결국 맥스로 결정된다. 그리고 포커는 히카루를 따로 불러서 사실은 히카루에게 소대장을 맡기려고 생각했지만 지금의 상태로는 살아남기도 힘들 것이라고 한다. 그리고 너무 민메이만 생각하지 말고 힘을 내라며 S형의 발키리를 준다.

당연히도 마사키는 슈우가 론드벨에 합류한 것을 싫어한다. 하지만 상황이 급하니 어쩔 수 없다고 하며 슈우에게 유제스가 라프라스컴퓨터를 손에 넣으려고 하는 이유를 묻는다. 라프라스라는 것은 옛날의 천문학자 이름으로 그는 사상예측의 기초이론을 확립한 것으로 유명하다. 라프라스는 초능력이 아닌 확률에 의한 예측을 하는 것이 가능한 것이라고 한다. 그리고 라프라스의 변환이론을 응용한 논리시스템을 채용한 것이 라프라스컴퓨터. 그것은 사용자의 마력에 의해 모든 인과율을 계산해 미래를 예측할 수 있다고 한다. 그리고 마력이 뛰어나다면 인과율을 조작하는 것도 가능하다고 하는데, 그것이 가능하다면 미래를 조작하는 것이 가능해 신에 가까운 존재가 되는 것이다. 그리고 슈우는 유제스의 진정한 목적은 직접 확인해야만 한다고 말한다.

여기에서 숙련도가 높고, 34 또는 35화(숨겨진 삶의 또는 잉그램의 진의)에서 잉그램을 격추했다면 R-GUN파워드를 얻을 수 있다. 파일럿은 조건을 만족했다면 레비, 그렇지 않다면 비렛타가 되며, 이후부터 SRX가 합체할 때에는 R-GUN파워드를 포함해 4기가 있어야 한다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛 (론드벨 선행시)

- **아군 출격**: 마크로스(글로벌), VF-1J(맥스), VF-1S(히카루), VF-1A(카키자키), YF-19(이사무), YF-21(가르도) 외 14기
- **적 유닛**: 쾨도란 로(미리아), 쾨도란 로×17, 멜트란디군 표준전함×2, 중형포함×2
- **적 증원**: 4턴 째 A지점에서 쾨도란 로×4, 중형포함×2, 적이 15기 이하로 줄어들면 B지점에서 쾨도란 로×6, 중형포함×1, 5턴 째 A지점에서 쾨도란 로×6, 표준전함×1

(발키리소대 선행시)

- **아군 출격**: VF-1J(맥스), 히카루(VF-1S), YF-19(이사무), YF-21(가르도)
- **적 유닛**: 쾨도란 로(미리아), 쾨도란 로×11, 멜트란디군 표준전함×2, 멜트란디군 중형포함×2
- **아군 증원**: 3턴 째 C지점에서 마크로스(글로벌) 외 12기
- **적 증원**: 4턴 째 D지점에서 쾨도란 로×3, 중형전함×1, 표준전함×1, 5턴 째 E지점에서 쾨도란 로×3, 중형전함×2, 표준전함×1

숙련도 마크로스와는 약간 떨어진 곳에서 멜트란디가 폴드해온다. 론드벨을 선행시킨다(ロンド=ベル隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 그리고 이 경우 적을 빨리 전멸시키면 3이 오른다(늦을수록 줄어들며, 10턴이 넘어가도 1이 오른다). 발키리소대를 선행시킨다(バルキリー小隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오르지 않으며 초기 아군이 발키리들밖에 없다. 이 경우에는 6턴 째 자동 종료되며 그 전에 적을 전멸시키면 역시 3이 오른다. 맥스와 미리아의 이벤트는 어느 것을 선택해도 발생한다.

공략 발키리소대 선행시에는 이벤트로 카키자키가 격추된다(원작에서는 사망인데…). 거기에 맥스와 히카루는 기체가 바뀌어 강화파츠가 없는 상태. 모든 적을 상대하는 것은 어려우므로 원군이 올때까지 버티는 방향으로 나가자. 론드벨 선행시에는 평소처럼 돌진하면 별 문제는 없다. 적들의 명중, 회피가 높으므로 집중을 매턴 사용하는 것은 잊지 말자.

▲레비, 카오루도 이 가사도 없는 노래를 알고 있었다

40화 빅 에스케이프에서 맥스로 미리아를 격추했을 경우에 한해 여기에서 맥스가 미리아와 싸워 HP를 절반 이하로 줄이면 이벤트가 발생해 둘 모두 퇴각한다. 61화 종료 후 거인이 된 맥스와 미리아가 들어오는데, 만약 맥스가 일격으로 미리아를 격추한다면 반대로 마이크론이 된 미리아가 아군이 된다.

■신유닛

파일럿	유닛
-	VF-1J(S)
-	VF-1S(S)
-	아미드 발키리
-	디스트로이드 몬스터

갑자기 어디에선가 노랫소리(가사는 없는)가 들려온다. 이것을 들은 멜트란디 병사들은 전투레벨이 급격히 저하되어 퇴각한다. 그리고 그들이 퇴각하고 등장하는 젠트라디. 그들은 마크로스를 완전히 포위하고 있다. 그런데 뜻밖에도 그들에게서 화평 교섭 요청이 들어온다. 이런저런 말들이 많지만 어쨌든 교섭을 받아들이게 된다.

50만년이상 전에 「프로토컬처」라고 하는 문명이 존재했으며, 지구인, 젠트라디, 멜트란디, 에어로게이터조차도 그 프로토컬처에서 발전한 것일 가능성이 높다. 또한 프로토컬처의 유전자공학을 갖고있다면 거인을 인간사이즈로 만드는 것도 가능하다고 한다.

한편 브리타이는 글로벌의 연설(?)을 모두 보고 있다. 그는 젠트라디에서 마이크론화 되어 사자(使者)로 갔다는 사람을 보고 자신은 젠트란의 저런 문화적인 모습을 본 적이 없다며 자신도 마이크론이 되고 싶어한다는 농담을 한다. 농담이라고 하는 문화도 없던 젠트라디이기 때문에 에키세도루는 의아해 한다….

사자로서 보내진 사람은 바로 민메이. 그리고 전투 중에 들려왔던 음악이 다시 들린다. 신지는 이것이 카오루가 부르고 있던 그것과 같다고 생각하고, 민메이는 이것은 젠트라디군에게 예로부터 전해지는 메모리 플레이트를 해독한 것이라고 한다. 그 말을 들은 신지는 카오루가 자신에게 준 플레이트에 대해 생각하고…, 민메이는 이것에 가사가 기록되어있지 않다고 하며, 윤이라는 사람이 가사를 만들고 있다고 한다. 이사무는 윤이라는 말에 놀라고….

민메이는 히카루와 감동의 재회를 한다.

한편, 레비도 이 노래를 듣는다. 아야는 레비에게서 예전에 느꼈던 염을 다시 느끼는데, 이전 중국에서 에어로게이터의 지휘관에게서 느낀 염이라고 하며, 만약 레비가 자신의 동생인 마이라고 하기에도 나이가 너무 어리다고 생각한다….

레비는 에어로게이터에 있을 때의 기억은 없다. 비렛타는 쥬뎃카에서 해방되었지만 강제적으로 끌어내었는데도 정신붕괴가 일어나지 않은 것에 대해 의아해 하며 그것이 류세이의 힘이 있었기에 가능한 것이었다고 생각한다. 부주인공은 레비가 처음 나타났을 때의 텔레키네시스α파가 자신이 잉그램에게서 훈련을 받을 때 사용된 샘플 패턴과 일치했다며 레비는 지구인일지도 모른다고 한다. 그렇다면 SRX계획의 인간이었던 것일까? 부주인공은 아야의 아버지가 소장인 특수 뇌의과 연구소에 있었던 것일지도 모른다는데….

62 「사랑, 기억하고 있습니까」로

62 제 62화 사랑, 기억하고 있습니까

모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 생각하는 유제스. 그는 네르프가 지오프론트라고 부르는 것이 바로 프로토컬처의 유적이기 때문에 그것을 거인들에게 파괴당하면 안 된다고 생각한다.

가사를 만들고 있는 윤은 잘 만들어지지 않는다며 밖으로 나간다. 그곳에서 가르도를 만나 옛날의 이야기를 하는 윤. 그러나 우연히 이사무를 만나고, 가르도는 이사무같은 배신자에게는 윤도 프로젝트도 넘겨줄 수 없다는 말을 한다.

▲언제나 느끼는 것이지만… 가르도는 인간인가?

코우지와 그 외의 몇 명은 가사에 대한 이야기를 하는 도중 우연히 메모리플레이트라는 말을 하게 된다. 그리고 카토르와 다이사쿠는 카오루가 신지에게 준 메모리플레이트를 떠올리며 무슨 관계가 있을지도 모른다는 생각을 한다. 한편, 신지는 네르프로 귀환하라는 특별 명령을 받는다. 그는 자신은 이곳에 있어도 쓸모 없는 인간이라며 카토르와 다이사쿠에게 카오루에게서 받은 메모리플레이트를 준다. 떠나는 신지를 코우지는 때리려고 하지만 료마와 주인공이 말리며 주인공은 그에게 무슨 일이 있었든 신지는 훌륭한 론드벨의 일원이라고 한다. 그리고 료마는 무슨 일이 있을 때 부르면 곧 가주겠다고 한다.

한편 민메이는 어떻게든 히카루와 만나고 싶어한다. 더 이상은 참을 수 없다며 뛰쳐나가 버리고… 조금 후에 윤이 가사가 완성되었다며 민메이를 찾아오지만 민메이는 이미 이곳에는 없다. 그리고 갑작스런 적의 습격….

■승리 조건: 10턴 째까지 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 서쪽 끝에 도착, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 전함 1척(엑세리온, 그랑가란, 고라온, 라 카이람 중 택일) 외 15기
- ●적 유닛: 표준전함×6, 중형포함×3, 콰도란 로×12 또는 표준전함×4, 중형포함×3, 콰도란 로×18
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 콰도란 로×3, 적의 표준전함을 공격하거나 A지점의 적을 모두 격추하면 B지점에서 콰도란 로×3, 중형포함×1, B지점의 콰도란 로 3기를 모두 격추하면 C지점에서 콰도란 로×6, 4턴 째 또는 C지점에 원군이 등장한 1턴 후 D지점에서 라프라미즈기함, 표준전함×8, 중형포함×6

숙련도 적의 기함인 라프라미즈기함을 격추하면 +1, 여기에 적을 전멸시킨다면 또다시 +1이 된다.

공략 목표는 10턴 째까지 버티는 것. 무리하게 적을 공격할 필요는 없다. 적은 구석에서도 다가오므로 너무 중앙으로만 나가지 말고 4기 정도씩 3방향으로 나아가자. 적 증원군은 등장하고 나서 다음턴에 막지 못하면 그대로 끝이므로 공격이 빗나갈 경우를 대비해 2회 행동이 가능한 유닛(발키리부대와 쥬도 등)은 뒤쪽에 대기하는 것이 좋다. 이곳에서는 이동력이 높으면서 이동 후 멀리까지 공격 가능한 유닛을 사용하자. 건담 데스사이즈헬 커스텀과 샌드록 커스텀 등이 여기에 속하며, 마징가나 겟타도 필중을 사용한다면 쓸만한 유닛이 된다. 또한 적들을 한꺼번에 없애기 위해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2건담이나 윙건담제로 커스텀, 사이버스터 등을 사용하는 것도 좋다. 후에 나오는 적들은 전부 전함이므로 강한 공격력을 가진 유닛도 있어야 한다. 적을 전멸시킬 필요는 없지만 적들은 돈을 많이 주므로 될 수 있는 한 많이 격추하자.

▲저 엄청난 숫자를 좀 보라

40화의 민메이의 키스상대가 누구였느냐에 따라 이곳의 전개가 대폭 달라진다. 카이훈이 키스를 했다면, 민메이가 히카루의 방에 찾아온다. 그리고 조금 후에 카토르에게 플레이트를 받은 미사가 히카루에게 그것을 보여주러 들어오는데, 이때 민메이가 오해했다며 뛰쳐나가고 미사는 빨리 따라가라고 한다. 하지만 히카루는 자신은 민메이와 만났을 때 언제나 자신을 지켜보고 걱정해주는 사람에 대해 깨달았다며 그것이 바로 미사라고 말한다. 그리고 이때 멜트란디의 공격이 시작된다.

그렇게 열심히 싸웠건만 멜트란디의 소모율은 1%에 불과하다. 언제까지고 행방불명된 민메이를 기다릴 수는 없다며 글로벌은 멜트란디와 젠트라디가 싸우는 곳으로 이동한다. 그리고 마크로스는 엄청난 피해를 입는다. 한편 히카루는 민메이를 찾아내고 노래를 불러달라고 하지만 민메이는 그런 것으로는 이길 수 없다며 어차피 죽는다면 히카루와 함께 죽겠다고 한다. 그리고 자신을 데리고 멀리 달아나 달라고 하는데, 히카루는 더 이상은 만나지 못할지도 모른다며 민메이가 좋고, 민메이의 노래를 듣고싶다고 말한다. 그리고 히카루와 모두의 마음을 이해한 민메이는 노래를 부르겠다고 한다.

▲더 엄청난 주포를 좀 보라

보도루자는 노래가 완성되지 않았다면 프로토컬처는 쓸모 없는 것이라며 마이크론을 말살하라고 한다. 그리고 엄청난 주포를 사용해 멜트란디를 모두 파괴해 버린다. 일부의 자기 편까지도… 그리고 이때 민메이는 노래를 시작한다(실제로 가사가 나오지는 않지만). 그 노래를 들은 브리타이는 그 노래를 언젠가 들었던 것 같다고 하며, 그들도 문화를 꽃피울 수 있다는 것을 깨닫는다. 그리고 프로토컬처의 문화를 잃을 수는 없다며 마크로스를 원호해 주겠다고 한다. 카무진도 여기에 가세하고… 젠트라디와의 마지막 싸움이 시작되는 것이다.

공략 62화의 두 번째 맵. 구성은 첫 번째 맵과 같으므로 생략한다. 만약 61화에서 맥스가 미리아와 같이 사라졌다면 그들이 처음에 등장하며, 아군은 13기만이 출격한다.
적들은 모두 HP가 높은 전함이지만 보도루자를 제외한 모든 적의 기력이 50이고, 모든 아군의 기력은 150. 게다가 전함이라 명중률이 낮으므로 그냥 공격만 하면 된다. 여기에서 레벨이 약간 낮은 캐릭터가 있다면 출격시켜서 레벨을 올리자. 또한 적들은 돈을 많이 주므로 전부 격추하는 것이 좋다.

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 브리타이함(브리타이), 그라지(카무진), 누자델 가×3 외 15기
●적 유닛: 보도루자기함(보도루자), 즈바르 사란×10, 케아도르 마그도미라×12

결국 그 노래는 뭐였을까…. 미사는 먼 옛날의 이성인들 사이에 유행했던 보통의 러브송이라고 말한다.

63「끝의 시작」으로

제 63화 끝의 시작

방금 전 민메이의 노래로 인하여 동료가 된 브리타이는 문화를 일깨웠다고는 하지만 역시 전투가 없이는 살아갈 수 없는 종족. 그대로는 내란이 일어나서 반란자가 생길지도 모른다는 것이다. 그런 관계로 자신은 인간들과 어울릴 수는 없고 론드벨의 이후 싸움을 위하여 에키세돌 만을 마크로스에 태운다고 한다. 그리고 에키세돌은 과거 자신들이 에어로게이터들과 긴 싸움을 하게 된 것은 에어로게이터측에 있는 즈필드 크리스탈 때문이라고 하는 것이다. 즈필드 크리스탈이란 자율자각형 금속세포를 함유하고 있어, 자기재생 자기진화능력을 가지고 있는 수정체다. 그리고 즈필드크리스탈은 주로 그들의 정찰기 겸 공격기인 메기로트에 탑재되어 있다는 것이다. 그리고 메기로트는 적의 능력을 조사하여 그 데이터를 즈필드크리스탈의 코어에 전송시키는 것이다. 그리고 즈필드 크리스탈의 코어는 헬모스 중심에 존재한다는 것이다. 그리고 코어는 메기로트가 수집한 데이터를 해석, 진화시켜서 자신의 능력과 모양을 변화시킨다. 이 말은 곧 적대하는 상대에 걸맞게 형태와 능력을 변화시킨다는 뜻…그리고 코어는 자기진화를 거쳐, 최종적으로는 즈필드라고 부르는 기동병기가 된다고 한다. 과거 자신들과의 전쟁도 잘 나가다가 결과적으로 즈필드를 발동시킨 셈이 되어서 젠트란측의 패배로 끝났다고 하는 것이다. 과연 론드벨과 싸울 때는 어떠한 모습을 가지고 있을 것인가? 과거 젠트라디군과의 전투에서 출현한 즈필드는 기동요새의 모습을 하고 있었다고 하는데…그것은 자신들 젠트라디군의 최강병기가 보돌저의 전함이기 때문이리라. 그리고 이번엔 론드벨의 기체데이터를 해석, 진화되고 있다는 것이다.

그 즈필드는 현재 진겟타, 마징가, 다이탄3, 건버스터, 라이딘, 오라배틀러와 사이버스타, SRX계획의 기체들을 베이스로 형태를 구축하고 있다고 생각된다고 한다.

▲인류의 미래를 걱정하는 올바르고 도덕적인 집단(YWCA?)

한 편 네르프에서는 모든 사도를 없앴음에도 불구하고, 계속 유지되고 있는 네르프의 상태에 대해 의심하고 있었으며, 앞으로의 네르프는 해체될지도 모른다고 한다. 그리고 모든 사도가 없어진 이 때야말로 인류보완계획이 실행될 때인데… 제레와 겐도는 이제 자신들이 일으킬 인류보완계획에 대하여 이야기를 한다. 그리고 잠시 후, 네르프는 바깥과의 통신이 차단되며, 네르프의 슈퍼컴퓨터인 MAGI마저 해킹을 당한다. 다행히도 리츠코의 도움으로 MAGI로의 해킹은 막을 수 있었으나, 그것은 시간벌기만 되었을 뿐 상황이 나아진 것은 아무것도 없었다. 제레도 그 사실을 눈치채고 슬슬 결전을 준비하는데…. 이번 판은 아무런 전투도 없다.

64「Air」로

제 64화 Air

론드벨이 집결해 있는 콘페이섬에서도 네르프의 상태를 알게 된다. 네르프에 연락을 취할 방법도 존재하지 않고… 막연히 전에 어렴풋이 들었던 인류보완계획과 지금 네르프의 상태는 어떠한 연관이 있는 것 같다는 생각만 할뿐이다. 그리고 네르프 본부가 그 어떤 자들에 대하여 대응하기 위하여 론드벨도 전투태세를 취하게 된다. 그러나 론드벨은 출격하지 못한다. 이유인 즉 지구연방군으로부터 론드벨에 대해서 출격금지명령을 내렸다고 하는 것이다. 분노하는 론드벨의 대원들이지만, 어찌 할 방법을 찾지 못하고 대기하게 된다. 그리고 같은 시각 네르프는 티탄즈의 침공을 받고 있었다. 거기에 겐도는 사도때와 같은 제1종전투배치 명령을 내리게 된다. 그들이 노리는 것은 일단 에바의 파일럿. 병실에 있는 아스카는 에바이호기의 내부에 태운 후 지하호수에 숨기지만, 신지는 에바에 타지않고 다른 구역에서 쪼그려 앉아있기만 할 뿐이었다. 그러한 신지를 구해주는 미사토. 그리고 빨리 에바에 타라고 하지만, 신지는 차라리 죽는 게 낫다고 하며 초호기에 탑승하기를 거부한다.

A
C
B

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 에바이호기의 EN고갈

등장유닛 ●아군 출격: 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 건담MK-II×7, 바운드독(마우어), 바운드독(제리드), 바운드독(라이라), 바이아란(카크리콘), 앗시마(브란)

공략 아스카의 기력이 150으로 시작된다. 게다가 이호기에게 AT필드라는 무기가 있기 때문에 생각외로 전투를 쉽게 끝어나갈 수 있다. 케이블이 연결되어 있지 않은 관계로 매턴 50씩 EN이 소비되므로 그 점을 유의해서 빨리 끝내도록 하자. 처음에 등장해있는 티탄즈를 물리치면 다시 대화장면이 나온다. 함내에서는 용호왕, 진겟타, 마징카이저, 라이딘등이 기동하기 시작하고, 참다못한 주인공일행은 따로 네르프로 가기로 결심한다. 그리고 미사토는 좌절한 신지를 설득에 성공, 초호기에 탑승시킨다.

■리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 에바이호기의 EN고갈

등장유닛 ●아군 출격: 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 에바양산기×9
●아군 증원: 적 전멸시 C지점에서 초호기 등장. A지점에서 주인공, 진겟타(료마), 마징카이저(코우지), 라이딘(아키라) 등장. B지점에서 라 카이람 등장. 추가로 10기 출격 가능

공략 역시 아까와 별 다를 바 없는 전투가 이어진다. 역시 턴마다 EN이 50씩 소비되므로 여유부리지 말고 반격이 걸리는 것마다 AT필드로 반격하거나, 중간에 있는 건물에 근접하여 케이블을 연결 후, 건물위에서 느긋하게 반격을 기다리는 것도 좋다. 양산기를 9기 모두 물리치고 나면 롱기누스의 창을 이용하는 사도가 등장하여 아스카의 이호기를 공격한다. 그 후 쓰러뜨린 양산기가 모두 부활하게 되지만 그와 동시에 초호기와 론드벨의 일행들도 등장하게 되니 그 이후론 안심하고 싸우도록 하자. 참고로 론드벨의 모두는 기력이 140으로 시작하니 초반부터 필살기를 이용하여 단번에 끝내도록 하자. 적의 HP가 의외로 높으므로 항상 반격에 주의하도록.

이것으로 인류보완계획은 미연에 방지된 것이다. 그리고 후유츠키는 이것으로 모두가 네르프에 남아 있을 이유는 없다며 곧 네르프를 해체할 것이라고 한다. 미사토는 무사히 구해졌지만 레이, 리츠코, 겐도는 행방불명이다. 후유츠키가 일단 그들을 찾고 있다고는 하지만… 그리고 네르프는 해체된 후, 살아남은 스탭들은 전부 SDF소속이 된다고 한다. 그리고 신지에게 구해진 아스카는 다시 원래대로의 아스카(건방진…)로 돌아오게 되고, 신지는 어느때와 다름없이 코우지와 싸운다.

65 「기어 오브 데스티니」로

65 제 65화 기어 오브 데스티니

바르마 제국의 한 함대가 STMC에 의해 괴멸되었다. 바르마의 본성은 무사하지만 유제스는 본성이 소멸하는 것이 자신의 계획에 있어서 더 좋은 일이라고 한다. 라오데키아는 즈필드가 있으면 STMC쯤은 아무것도 아니라고 하지만 유제스는 라오데키아가 STMC를 얕보고 있다고 생각하며, 이번에는 병사들의 사기를 높이기 위해 호전적인 성격으로 조정했다고 하는데… 무슨 말일까….

▲이런 수상한 말을

라오데키아는 가루다와 하이넬에게 SDF를 먼저 무너트리는 자에게 제국의 동맹으로 자치권을 인정하겠다고 하며, 대신 인질을 요구한다. 한편 사피로는 유제스의 연구실에 잠입하는데, 그곳에서 본 것은 캡슐 속에 있는 시로코, 그것도 몇 명씩이나 있다. 가루다와 그 밖의 인물들도 있고, 더 놀라운 것은 사피로 자신도 그곳에 있다는 것. 그것은 유제스가 만든 복제인간으로, 강한 전사들의 데이터를 수집해 복제를 한 것이다. 그리고 인간뿐만이 아닌 즈필드 크리스탈에 기체 데이터를 입력하는 것까지…. 사피로는 복제인간 중에 라오데키아도 있다며 모든 일은 유제스가 계획한 것이라고 짐작한다.

가루다는 출격 전 어머니인 오레아나와 만난다. 절대로 승리할 것을 다짐하고… 미아는 오레아나에게 자신도 출격하게 해달라고 하는데, 오레아나는 절대로 론드벨을 깨트릴 수 있는 비책이 있다고 한다.

하이넬은 캐더린을 남겨두어서 미안하다며 수호신 고돌을 사용하겠다고 하는데, 캐더린은 그것을 사용하지 말라고 하며 자신을 데리고 멀리 도망가달라고 한다. 하지만 하이넬은 자신은 보아잔의 귀족이라며 보아잔을 해방시키겠다고 하는데….

연방정부는 마크로스의 시민들이 지구에 오는 것을 거부했다. 그렇다고 전투에 민간인을 말려들게 할 수는 없기 때문에, 이러지도 저러지도 못하는 상태. 남은 것은 달과 콜로니 연합으로, 린 마오는 반죠의 의뢰로 달에 마크로스 시민을 이주시키는 일을 추진중이며 순조롭게 진행되고 있다고 한다. 이런 일을 대비해 이미 달에는 대형의 쉘터가 준비되어 있으며 쉘터에는 냉동수면시설까지 갖춰져 있다.

잉그램과 이름의 소식을 묻는 린 마오. 잉그램과 관계가 있을 것 같은(캐릭

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 마크로스의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 그룬거스트改 또는 휴케바인 EX(이름), 겟타1(무사시)
●적 유닛: 스컬루크×2(하이넬, 장갑), 다이몬, 사이몬, 바이장가, 도쿠가가, 잘카나마준고, 빅가루다(가루다), 데몬(미아), 그레이돈, 가루무스×5, 에제키엘×4, 하바쿠쿠×3, 제카리아×3
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 블레스(켄이치), 컴바트라(효마), 4턴 째 B지점에서 전함 1척 외 12기
●적 증원: 하이넬을 물리치면 수호신 고돌을 타고나오며, 가루다를 물리치면 빅가루다 5기가 등장한다.

터들의 시점에서) 비췌타는 단지 잉그램의 지시에 따라 SRX팀에 협력하고 있는 것이라고 한다. 그리고 주인공은 잉그램의 목적이 유제스를 물리치는 것이라고 생각하며, 지금까지의 일로 볼 때 잉그램은 완전히 에어로게이터를 위해 활동한 것이 아닌 것 같다고 한다. 에레는 잉그램에게서 방황하는 듯한 오라를 느꼈다는데….

아직 일본에 남아있는 컴바트라팀과 볼테스팀. 효마는 박사에게서 치즈루에게 심장병이 있다는 이야기를 듣고… 당장 수술을 시키라고 하지만, 박사는 그것은 치즈루 자신이 싸움이 끝나면 수술을 하겠다고 생각하고 있기 때문에 할 수 없다고 말한다. 그리고 켄이치는 켄타로에게서 하이넬이 자신의 이복 형이라는 말을 듣는다.

■ 신 파일럿&유닛

지금까지 독자적으로 잉그램을 쫓고있던 이룸은 주인공들과 만난다. 류네는 그에게 린과의 관계에 대해 묻고, 이룸은 대충 대답하다가 다시 단독으로 잉그램을 찾으러 떠난다. 조건을 만족했다면 이때 린이 등장하고, 이룸은 생각이 바뀌었다며 아군이 된다. 주인공이 리얼계일 경우 그룬거스트, 슈퍼계일 경우 휴케바인EX에 탑승한다.

적들을 간신히 물리쳤지만 쉘터는 큰 손상을 입어 민간인의 수용을 중지하게 된다. 그것을 안 시민들은 시위를 벌이고, 글로벌은 자신이 직접 나서서 시민들의 이해를 구하려 하지만 뜻대로 되지 않는다. 이때 민메이가 나서서 시민들을 설득하고…, 민메이의 덕택에 시민들을 안정시킬 수 있었다.

엑세리온에서의 통신. 갑작스럽게 우주괴수의 대집단이 등장했다고 한다. 우주가 검게 보이지 않을 정도의 수로 적과 우주가 7:3으로 보인다는데, 우주괴수가 7이라고 한다. 도대체 얼마나 많은 숫자일까….

공략 처음에는 무사시와 이룸밖에 없기 때문에 섣불리 이동했다가는 적이 기지에 침입해 버릴 수도 있다. 일단 무사시와 이룸을 위쪽과 아래쪽으로 나누어 다가오는 적들을 막고, 2턴 째에 등장하는 볼테스와 컴바트라는 아들을 지원해 주는 것이 좋다. 기지의 안전이 확보되는 4턴 째부터 본격적으로 공격에 나서자. 친위대병들은 3턴 째 등장하는 아군의 위치와 가까우므로 먼저 이들을 공격한 후 가루다를 공격하자. 몇기는 하이넬과 장갈을 공격하는 것이 좋은데, 하이넬측이 가루다측에 비해 약하므로 병력의 대부분을 가루다측에 집중시키자. 하이넬은 볼테스만으로 상대할 수 있지만 가루다는 미아도 있고, 이후에 나오는 빅가루다 5기의 HP가 높아 컴바트라만으로 상대하기는 매우 힘들다.

만약 지금까지의 조건을 만족했다면 켄이치로 하이넬을 설득할 수 있다. 설득에 성공한다면 다음화에서 아군이 되어준다.

▲그룬거스트ㅁ의 계도나후검

숙련도 가루다를 물리치면 등장하는 빅가루다 5기. 이때 가루다가 아닌 미아를 공격해 격추하면 숙련도가 1 오르며 똑같이 빅가루다 5기가 등장한다. 이 경우 가루다가 남아있기 때문에 약간이나마 더 어려워진다.

숙련도 45이상이면 66-A 「절망의 연회는 지금부터 시작한다」로

숙련도 45미만이면 66-B 「인류에게 도망갈 장소는 없다」로

66-A 제 66화 절망의 연회는 지금부터 시작된다.

우주괴수의 수는 80천문단위, 명왕성의 궤도 직경과 같은 정도이다. 젠트라디와 에어로게이터의 모든 병력을 모은다고 해도, 이길 가능성이 희박하다. STMC의 목적은 지적생명체를 말살하는 것이지만 그들은 상당히 전략적인 전투를 하고 있다는데, 그것은 사도와 비슷하다고 볼 수 있다. 그리고 50만년전 프로토컬처가 보완계획을 실행한 것은 스스로 지적생명체임을 벗어나 STMC의 공격을 피하려는 것이었다.

이제 드디어 최후의 전투가 시작되는 것이다. 브라이트는 최후의 전투 전에 누군가에게 연락할 사람들은 통신실을 사용하라며, 모두 목숨을 걸고 싸워달라고 부탁한다(역습의 샤아에 같은 장면이…). 론드벨 대원들은 자신들은 언제나 목숨을 걸고 싸워왔고, 아직 죽을 마음은 없다고 한다. 이기는 것은 불가능에 가까운 전투이지만 모두들 이기리라는 확신을 하고 있는 것이다.

그리고 모두들 최후의 전투에 앞서 가족들에게 연락을 한다. 듀오에게 누구에게 연락을 하지 않냐는 물음에 듀오는 자신들은 카토르를 제외하고 전부 그럴만한 사람이 없다고 한다. 하지만 히이로는 통신실에 들어갔다고 하는데… 히이로는 리리나에게 연락을 한 것이다. 히이로는 지금의 적을 모두 없애고 리리나가 살아있으면 평화로운 시대가 시작된다며 그것이 자신이 해줄 수 있는 모든 것이라고 한다. 한편, 류세이는 어머니에게 연락을 해봤지만 병세가 더욱 악화되었다고 한다. 아야는 사실 류세이가 SRX팀에 들어오게 된 것은 어머니의 병을 치료하기 위해서였다고 하는데….

잉그램은 라오데키아의 함대가 움직이기 시작했다며 유제스가 크로스게이트 패러다임 시스템을 사용해 STMC를 공격할 것이라고 한다. 그것을 사용한다면 그는 인간을 뛰어넘는 존재가 되는 것인데, 그것은 어떻게든 막아야 한다. 잉그램은 그를 쓰러트릴 수단은 마련되어있지만 자신이 유제스와 싸운다면 버텨낼 수 있을지 미지수라며 그 때문에 류세이와 같은 샘플을 모은 것이라고 한다.

한편, 엄청난 프레셔를 느끼는 모두들. 레비는 유제스가 왔다고 말한다. 그리고 엄청난 중력진이 발생하며 약 30킬로미터나 되는 거대한 전함이 습격해 온다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 엑세리온(타시로), 주인공, 전함1척 외 12기
●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 파라스아테네(사라), 도고라×2(시마, 야잔), 야잔(도고라), 아드라스테어×2, 도고라×2, 리그 콘티오×7, 고트라탄×4
●적 증원: 적을 6기 격추하면 A지점에서 단쿠가(샤피로), 단쿠가×2, 이후 다시 2기를 격추하면 B지점에서 메카기르기르간×2, 적이 4기 이하로 줄어들면 C지점에서 양산형 겟타드래곤×2, 양산형 그레이트마징가×2, 쥬피토리스를 격추하면 시로코가 THE O를 타고 등장하며 동시에 라프레시아(카롯조), 사이코건담MK-Ⅱ×2, 에제키엘×2 등장.

공략 드디어 나타난 에어로게이터의 본대. 그들을 지휘하는 라오데키아는 론드벨에게 자신의 목적은 론드벨의 전력을 자신의 것으로 만드는 것이라며, 자신에게 항복하고 제국의 밑에 들어오느냐와 자신을 쓰러트리고 제국을 적으로 돌리느냐를 선택하라고 한다. 물론 그것에 대한 답은 뻔하다. 쥬도는 반조에게 언제나의 그것을 부탁한다고 하고, 반조는 공포에 지배되는 집단은 더 큰 공포를 이길 수 없다며 '언제나의 그것'으로 답해준다(…). 그리고 시로코에게 론드벨을 물리치면 지구권을 지배할 수 있게 해주겠다고 한다며 사라진다.

시로코는 에어로게이터에게 투항하라고 한다. 그렇게 한다면 STMC의 습격에서 살아남을 수 있다고 하며, 지금의 상황으로는 그것밖에 방법이 없다고 한다. 사람들은 누군가에게서 지배받고 누군가가 사람들을 이끌어 나가야 한다며, 지금의 역사는 모두 한 남자에 의해 조작되고 있다고 한다. 그리고 그것은 모르는 편이 낫다고 한다.

▲이건 반칙이니 될 수 있으면 사용하지 말자(설득력은 전혀 없지만…)

▲가짜 단쿠가는 역시 이것으로!

적들은 대부분 공격범위가 상당히 넓고 HP가 높은데, 거기에 저력을 갖고있어서 집중공격에 당하면 격추될 위험도 있다. 슈퍼로봇 위주로 플레이해왔다면 높은 장갑을 이용하고, 리얼로봇 위주로 플레이해왔다면 2회 행동이 가능한 유닛을 이용해 싸우자. 시로코를 격추하면 THE O와 함께 HP가 높고 강한 적들이 등장하므로 가장 나중에 격추하자. 시로코의 쥬피토리스는 결국 전함이기 때문에 그다지 어려울 것이 없다. 다만 시로코는 2회 행동을 하므로 연속으로 공격당해 격추되지 않도록 하자. 적의 증원도 있으므로 몇 기는 엑셀리온을 호위하자.

시로코가 THE O를 타고 있을 때, 카미유로 공격하면 이벤트로 시로코는 그대로 사망한다. 그리고 카미유는 정신붕괴로 인해 이후부터 사용할 수 없는데(원작과 동일한 전개), 만약 포우가 있다면 정신붕괴는 면할 수 있다. Z건담 원작의 팬이라면 꼭 해보자.

쥬피트리안과의 싸움은 끝났다. 하지만 에어로게이터는 소식을 알 수 없는 상태. 이제 우주괴수에 대비한 작전을 세운다.

67-A 「이 별의 내일을 위해」로

66-B 제 66화 인류에게 도망갈 장소는 없다

시나리오의 전개는 「이 별의 내일을 위해」와 동일하다. 무인의 엑셀리온과 노리코, 카즈미가 탑승한 건버스터가 떠났는데, 타시로의 모습이 보이지 않는다. 그리고 모두들 엄청난 프렛셔(압박감)를 느낀다.

※지도는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 주인공, 전함1척 외 16기
●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 파라스아테네(사라), 도고라×2(시마, 야잔) 이드라스테어×2, 도고라×2, 리그 · 콘티오×7, 고트라탄×4
●적 증원: 적이 일정 수 이하로 줄어들면 A지점에서 단쿠가×3(사피로, 인공지능×2), 그 후 다시 일정 수 이하로 줄어들면 C지점에서 양산형 겟타드래곤×2, 양산형 그레이트마징가×2, 쥬피토리스를 격추하면 시로코가 THE · O를 타고 등장하며 동시에 라프레시아(카롯조), 사이코건담 MK-Ⅱ×2, 에제키엘×2 등장.

공략 시나리오의 전개만이 다를 뿐 실질적인 전투는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일하다. 아군의 초기 기력이 150이므로 더 쉽다. 역시 적의 원거리공격에 주의해야 하며, 이때쯤 2회 행동을 하고 있을 캐릭터들의 MAP병기를 잘 활용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 또한 아직 2회 행동이 안된 캐릭터가 있다면 여기에서 2회 행동을 만들어 두자. 대부분 레벨 60정도에 2회 행동이 가능하다.

적이 전멸하면 라오데키아와 유제스가 등장하는데, 이때의 대사는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일하다. 유제스는 론드벨에게 최후의 시련을 주겠다며 크로스게이트 · 드라이브를 발동시킨다.

67-B 「강철의 혼」으로

67-A 제 67화 이 별의 내일을 위해

엑셀리온의 축퇴로에 이상이 생겼다고 한다. 워프가 불가능해 앞으로의 전투에 큰 문제가 있게 되었는데, 그 때문에 마크로스에 개량형의 폴드 시스템을 장착하고 있다. 에어로게이터가 그 이후로 나타나지 않는 것에 대해 여러 가지 추측을 하는데, 무엇인가의 이유로 론드벨의 앞에 나타나지 못하고 있는 것일지도 모른다고 한다. 예를 들면 어떤 자에게 워프를 방해받는다거나…. 그런 일을 할 수 있는 사람은 슈우와 잉그램 정도. 과연 어떻게 된 일일까….

125개나 되는 작전이 나왔지만 성공확률이 0.1%를 넘는 것이 없다. 엑셀리온을 양산해도, 마크로스의 후속 함을 완성해도 결과는 마찬가지인 것이다. 갑자기 등장한 오오타는 엑셀리온을 적의 중심부에 보내 워프엔진이 되는 축퇴로를 폭주시켜 인공 블랙홀을 만들면 적의 대부분을 없앨 수 있다고 말한다. 작전을 실행할 경우 엑셀리온을 잃고 블랙홀의 여파가 지구에까지 미치게 되는데, 지금으로서는 성공확률 1%를 넘는 최선의 작전인 것이다. 그리고 엑셀리온의 호위는 버스터머신 1호와 2호, 즉 건버스터와 노리코, 카즈미에게 맡기는 것이다. 타시로는 다른 방법이 없다며 이 작전을 받아들인다. 그리고….

A

■승리 조건: 엑셀리온을 지정된 위치로 이동, 적의 전멸
■패배 조건: 엑셀리온 또는 마크로스의 격추

등장유닛
●아군 출격: 노리코(버스터머신1호), 카즈미(버스터머신2호), 엑셀리온(무인 → 5턴 째 타시로)
●적 유닛: 우주괴수 혼합형×8, 고속형×9, 병대× 15
●아군 증원: 7턴 째 A지점에서 그랑존(슈우), 마크로스(글로벌) 외 11기
●적 증원: 건버스터 합체와 동시에 B지점에서 상륙정×3

공략 건버스터가 아닌 버스터머신으로 시작한다. 처음에 접근해오는 병대들은 버스터머신으로도 충분히 상대할 수 있으므로 HP를 믿고 반격으로 적을 없애자. 5턴 째에 건버스터로 합체하므로 그때까지만 버티면 된다. 그와 동시에 적의 증원이 나오는데, 이들은 엑세리온을 노린다. 아무도 안 탄 것 같던 엑세리온은 사실 타시로가 타고 있었다. 이때부터 엑세리온의 조작이 가능해진다. 그 후에는 엑세리온을 지정된 위치에 이동시키면 되는데, 그곳을 막고있는 우주괴수들은 지금까지의 적들보다 훨씬 강력하다. 이곳이 마지막이므로 돈은 얻어봐야 쓸 곳이 없으니, 레벨을 올릴 것이 아니면 그냥 무시하고 지나가자. 길을 막고 있는 혼합형 둘만 없애면 되는데, 그 둘을 없앤 후 엑세리온의 이너셜 캔슬러와 철벽을 이용해 매턴 방어를 하며 지나가면 된다.
우주괴수들을 없애고 싶다면, 가장 가까이 있는 아군을 공격하는 것을 이용해 회피율이 높은 유닛을 미끼로 사용할 수도 있다. 또한 우주괴수들은 HP회복이 있으므로 하나씩 집중공격을 해서 없애나가자.

공략 수많은 우주괴수들, 그 사이에 에어로게이터의 기체가 나타난다. 그것은 바로 유제스. 그는 슈우는 잉그램과 같이 만든 티플러 실린더에 의해 다른 우주로 보내졌던 것이다. 그곳에 가면 다시 이쪽으로 나오는 일은 할 수 없다고 하는데, 유제스는 나오지 않았는가. 그리고 유제스는 론드벨과 SDF를 남겨두면 좋지 않다며 론드벨을 도발한다. 그리고 그 도발에 걸려드는 론드벨을 보며 그렇게 하면 자신의 계획대로 되는 것이라고 생각한다.
우주괴수들의 숫자도 많아졌고 거기에다가 이전보다 더 강한 우주괴수가 있다. 합체괴수에게 공격당하면 일격에 격추될 수도 있다. 미리 HP와 장갑을 높이는 강화파츠를 장착했다면 큰 문제는 없지만, 공격범위도 매우 넓기 때문에 집중공격을 받기가 매우 쉽다. 우주괴수들은 가장 가까이 있는 적을 공격하므로 미끼를 이용할 수도 있다. 배리어가 뛰어난 에바의 장갑을 높여주고 방어를 한다거나, 사이즈가 작은 발키리의 운동성을 높여준 후에 회피를 하는 것 등으로, 반격받지 않도록 하며 유제스를 포함한 적들을 물리치고 엑세리온을 지정된 위치로 이동시키자. 엑세리온이 지정된 위치로 들어간 후 공격받는 것에 대비해 어느 정도의 적은 없애두거나 타시로의 SP를 아껴, 후에 근성과 철벽을 계속 사용하면 무사히 탈출할 수 있다.
축퇴로의 폭주까지는 약간의 시간이 걸린다. 그 사이 다른 모두는 피해가 없는 곳으로 이탈하라고 하는데, 5턴내로 모든 유닛을 맵의 가장자리로 이동시키면 된다.

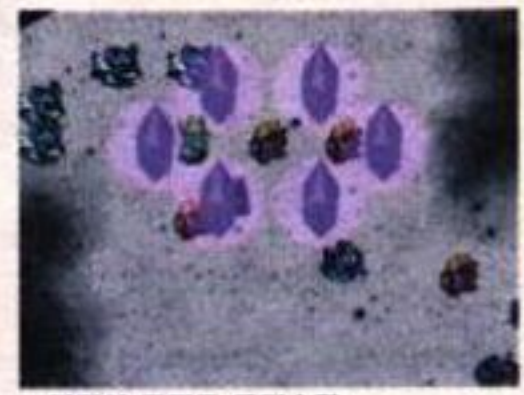
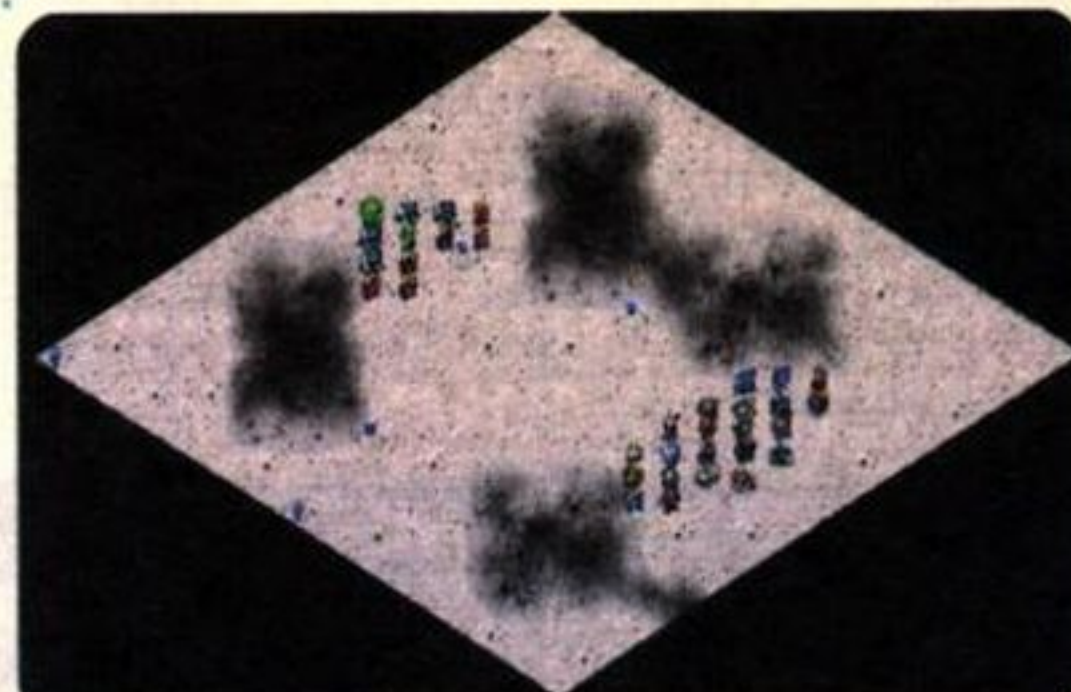
▲5분 내로 탈출해야 한다

■승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5턴내에 전 유닛 퇴각
■패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 엑세리온(타시로), 전함 1척 외 20기
●적 유닛: 안티노라(유제스), 우주괴수 합체괴수×7, 혼합형×11, 고속형×3, 상륙정×4

결국 타시로의 희생으로 엑세리온은 무사히 폭주할 수 있게 된다. 그리고 마크로스는 이 지역을 탈출하지만, 갑자기 공간전이장치에 문제가 발생한다. 그렇게 해서 도착한 곳은 보통의 공간이 아니었다. 그리고 나타나는 에어로게이터들….
라오데키아는 론드벨을 기다리고 있었던 것이다. 그는 자신의 예상대로 STMC를 전멸시켰다며 론드벨에게 마지막 선택의 기회를 준다. 당연히 거절하는 론드벨 대원에게 그는 그렇다면 그 힘으로 제국을 쓰러트리고 은하계의 새로운 질서를 만들라고 하며, 그것이 절대적인 힘을 가진 자의 숙명이라고 한다. 그리고 론드벨에는 중추적인 신념이 없다고 말하며, 그런 면에서 볼 때 지금까지 싸워왔던 티탄즈, 쥬피트리안, 네오지온 등보다 론드벨이 훨씬 위험한 존재라고 한다. 그리고 STMC가 제국이 아닌 지구를 노린 것도 그러한 이유 때문이라고 한다. 그리고 이제 최후의 싸움….

공략 드디어 최후의 결전이다. 처음에 접근해오는 빅가루다들은 명중, 회피가 낮은 편이지만 공격범위가 넓으므로 상당히 귀찮다. 헬모즈의 공격범위 안에 들어가지 않도록 주의하며 상대하자. 헬모즈의 공격 범위는 11칸으로, 라오데키아가 2회 행동을 하기 때문에 반격 불가능한 곳에서 맞게된다면 매우 곤란하다. 나머지 적들을 모두 없앤 후에 마지막으로 헬모즈를 공격하자. 아무리 라오데키아가 뛰어나도 결국은 전함이므로, 집중만 사용해도 전부 피할 수 있다. 다만 HP회복 능력이 있어 한 턴에 약 20000의 HP가 회복되므로 한 번에 집중공격을 해 물리쳐야 한다. 헬모즈를 없애도 즈필드가 나오니, 너무 SP를 낭비하지 말고 싸우자. 격려를 이용해 기력을 올린 후에 시작하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.

▲사실 라오데키아는 메기로트에 탑승?

▲저것이 즈필드 크리스탈

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), 전함 1척 외 20기
●적 유닛: 헬모즈(라오데키아), 오레아나(오레아나), 안티노라×4, 빅가루다×6
●적 증원: 헬모즈를 격추하면 라오데키아가 즈필드를 타고 등장

▲퀸오브하트! 샤이닝… 이 아니라…

헬모즈를 이긴 론드벨. 하지만 라오데키아는 아직도 여유롭다. 신의 모습을 보여주겠다며 단 1기로 젠트라디의 함대를 전멸시킨 경력이 있는 즈필드를 타고 등장한다. 그것은 론드벨의 여러 기체들과 닮은 형태이다. 다른 기체의 데이터를 이용해 마치 진화를 하듯 변화하는 최강의 기체 즈필드. 그 즈필드와의 싸움이 이제 시작되는 것이다.

즈필드는 헬모즈와는 다르다. 한계가 대폭 증가되어 라오데키아의 능력을 충분히 살릴 수 있는 기체이다. 게다가 운동성도 높은 편. 공격력은 당연히 강하다. 그라비티 테리토리는 신경쓸 것이 없지만, HP회복과 범위 11의 공격이 있다는 것도 즈필드의 강점. 어쨌거나 즈필드는 매우 강력하고, 게다가 라오데키아는 20%인 13000의 데미지만 받아도 바로 회복해버린다. 회복은 4회까지 하므로 일단 15000정도의 데미지를 줄 수 있는 공격으로 한 번씩 공격해 HP를 회복하게 하자(번뜩임은 필수!). 아니면 혼을 사용한 후 한 번의 공격으로 격추해도 좋다. 라오데키아는 저력이 있으므로 마지막에는 한 번에 강한 공격으로 끝내도록 하자. 또한 라오데키아는 끝이 아니므로 SP를 너무 낭비하면 안 된다.

라오데키아의 즈필드를 무찌르면 모든 적이 사라지며, 드디어 진정한 평화가 돌아온… 것처럼 보이지만, 슈우는 아직 진정한 적이 남아있다고 한다. 그리고 그와 함께 나타나는 검은색의 유제스의 쥬뎃카. 그는 "이번의 라오데키아는 즈필드의 힘을 끌어내지 못했다…. 단지 그뿐이다"라고 한다. 그는 라오데키아 쥬뎃카 곳초는 한 사람이 아니라고 한다. 그와 동시에 등장하는 4대의 즈필드. 즈필드는 지금까지 접촉했던 병기의 데이터를 진화시킨 기체. 라오데키아는 우수한 능력을 가진 인간의 데이터를 이용해 만든 인조인간이라고 한다. 또한, 이번에 쓰러트린 라오데키아는 두 번째로 첫 번째의 라오데키아는 10년 전 젠트라디와의 전투에서 사망했다고 한다.

유제스는 라오데키아와는 반대로 제국의 질서 따위는 필요없다 하며 필요한 것은 혼돈과 전능한 조정자라고 한다. 그것을 위해 사이코드라이버를 찾고 있었고, 잉그램의 뇌에 그것을 입력시켜 소질을 가진 자를 찾게 했던 것이었다. 바로 그 소질을 가진 것은 주인공과 류세이라며모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 한다. 주인공에게 처음 일어났던 사건은 유제스가 일으킨 것이며 사이버스터의 라프라스 컴퓨터를 얻기 위해 라 기아스에도 어떤 일을 일으켰으며 또한 솟트 웨폰을 바이스론웰에 보내 오라배틀러를 만들게 한 것도 유제스가 한 일이었다. 아가마를 바이스론웰로 보낸 것도 물론 유제스이다. 거기에 네르프의 겐도에게 사해문서의 해독방법을 가르쳐 주었다고 한다. 그는 자신의 최소한의 행동으로 최대의 효과를 낳게 한 것이라며, 현재의 결과는 지구인의 의지로 만들어내었다고 한다. 그리고 그는 크로스게이트 패러다임 시스템을 완성시켜 제국의 질서를 파괴하려고 하고 있다.

유제스는 슈우는 이용했던 소재들 중에서 가장 우수했다며, 슈우의 덕택으로 자신의 계획이 완성에 가깝게 된 것이라고 한다. 그리고 슈우는 이용당하고 있다는 것을 알고 역으로 유제스를 이용하려고 한 것이다. 슈우는 자신을 이용한 것을 용서할 수 없다며 유제스의 목숨으로 그 대가를 치르게 하겠다고 한다.

유제스는 류세이를 향해 아직 만족할 만한 수준이 되지 못한다며 류세이의 힘을 촉진시킬 소재를 준비했다고 한다. 그리고 그 소재라는 것은 바로 잉그램. 잉그램은 유제스에게서 벗어날 수는 없었던 것이다. 류세이는 잉그램을 다시 한 번 믿고 설득해 보겠다고 하고, 아야도 그의 말과는 달리 그는 자신들을 완전히 공격하지 않았다며 그를 믿어보기로 한다.

이제 모든 악의 원흉인 유제스를 물리치는 일만이 남아있다. 유제스와 라오데키아들은 모두 2회 행동을 하므로 만약 적의 턴에 라오데키아를 물리쳤다면(힘들겠지만…) 상당히 곤란하다. 쥬뎃카는 즈필드보다 더 강하고 분신까지 있기 때문에 라오데키아 때보다 더 고전할 것이다. 라오데키아와 마찬가지로 4번까지 HP를 회복하므로 약한 공격(10000이면 충분히 강한 것인데…)으로 HP를 회복하게 한 후 공격하자. 물론 한 번에 60000 이상의 데미지를 줄 수 있다면 그것을 사용해 HP회복 없이 이길 수도 있다. 또한 유제스의 초기 기력이 130이므로 전율이나 탈력을 사용해 기력을 낮추면 분신을 사용하지 못한다.

잉그램은 류세이로 설득할 수 있다. 설득하면 그는 아군이 되며, 동시에 그의 아스트라나건도 사용할 수 있게 된다. 아스트라나건은 HP가 높고 회복능력이 있어 방패로 사용하기에 매우 좋다. 그를 설득했을 때의 대사는 슈퍼히어로작전의 이야기로 이 게임과 직접적인 관계는 없다. 말하자면 광고… '궁금하면 구입해라'라는 것이다(…).

유제스를 이기면 그는 아직도 모두 자신의 계획대로 진행되고 있다고 한다. 라오데키아 함대는 제국의 일부 세력에 지나지 않는다며 지구는 제국에게 위험분자로 인식되어 곧 공격당할 것이라고 한다. 그리고 그는 지구인들이 우주의 질서를 파괴하는 것을 지켜보겠다고 하며…, 반프레스토! 후속작을 기다리라는 것인가?

67-B 제 67화 강철의 혼

마크로스는 에어로 게이터에 의해 강제적으로 공간이동을 한다. 그리고 도착한 곳은 뇌왕성 주변. 우주괴수가 나타난 바로 그곳이다. 그렇다면 엑세리온은? 하지만 이런 것들을 생각할 틈도 없이 우주괴수들은 마크로스를 노리고 돌격해온다.

※지도는 「이 별의 내일을 위해」의 2번째와 동일하다.

■승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5턴 내에 전 유닛 퇴각
■패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추, 아군의 전멸

공략 적의 숫자가 적고 엑세리온, 건버스터의 초기위치가 다르며 유제스가 나오지 않는 것을 제외하면 「이 별의 내일을 위해」의 2번째와 동일하다. 아군 전원의 기력이 150이므로 쉽게 클리어할 수 있다. 클리어 후 맵의 끝으로 가서 탈출해야 하는 것은 마찬가지. 이후 스토리의 진행은 「이 별의 내일을 위해」와 같다.

등장유닛
- ●아군 출격: A지점에서 건버스터(노리코)
- ●적 유닛: 우주괴수 · 합체괴수×6, 혼합형×10, 고속형×2, 상륙정×5
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 엑세리온(타시로), 3턴 째 B지점에서 마크로스(글로벌) 외 18기
- ●적 증원: 엑세리온 등장과 동시에 바로 위에서 상륙정×3, 적을 일정 이상 없앨 때마다 혼합형×1, 상륙정×4 등장

※ 지도는 「이 별의 내일을 위해」의 3번째와 동일하다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 모힘의 격추, 아군의 전멸

공략 적의 숫자가 「이 별의 내일을 위해」보다는 많지만 아군 전원의 기력이 150이므로 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 즈필드를 물리치면 모든 적이 퇴각하고 유제스가 등장한다. 이때의 대사는 「이 별의 내일을 위해」와 같다. 유제스와 같이 등장하는 라오데키아의 즈필드가 2대이며, 그리고 아군 증원으로 슈우가 등장하는 점이 다르다. 바로 슈우의 전율을 사용하면 유제스는 분신을 사용할 수 없으므로 이를 이용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 물론 4회의 HP회복을 넘기기 위해 약한 공격을 사용해야 한다.

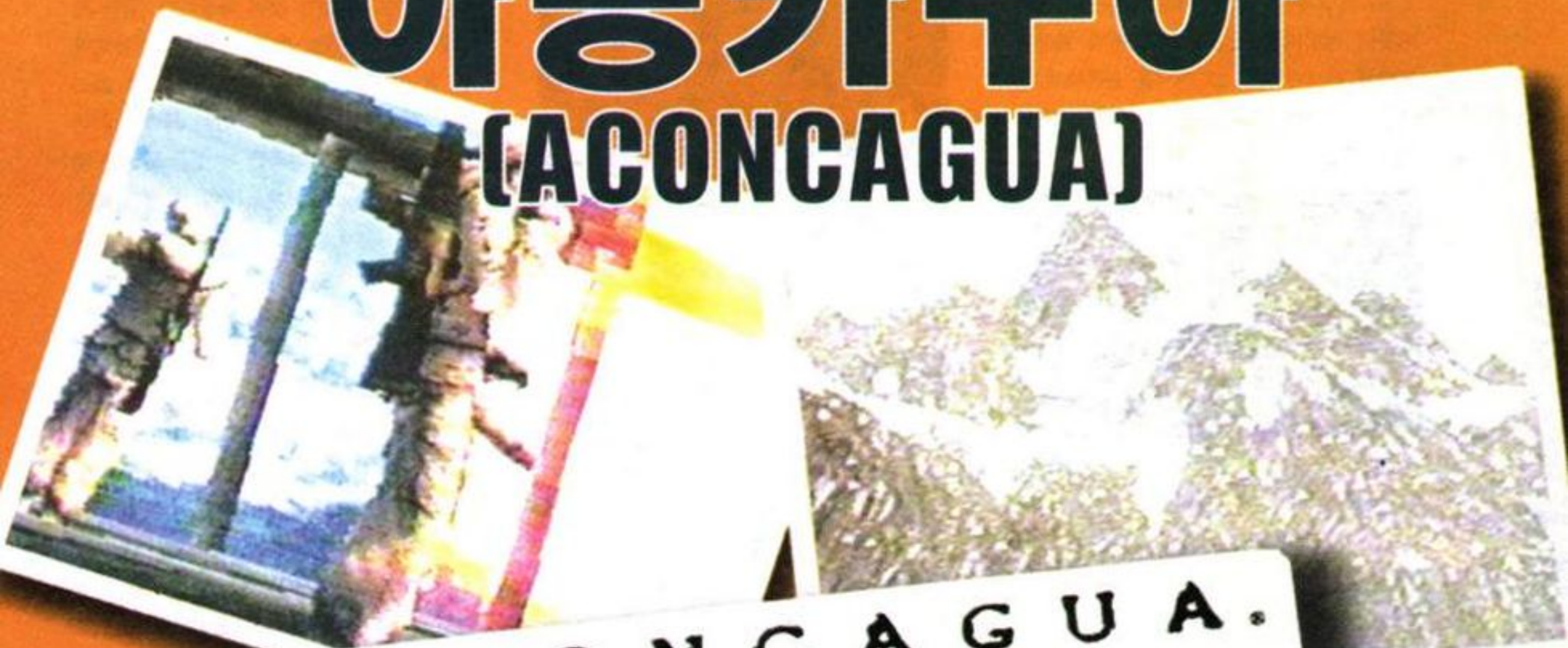
등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 전함 1척 외 20기
- ●적 유닛: 라오데키아(헬모즈), 오레아나(오레아나), 에제키엘×6, 안티노라×4, 빅가루다×6
- ●적 증원: 헬모즈를 격추하면 라오데키아가 즈필드를 타고 등장

유제스를 물리치면 드디어 대망의 엔딩! 이지만 사실 「이 별의 내일을 위해」를 클리어했을 때에 비해 매우 짧다. 론드벨 대원들의 그 후 이야기가 나오지 않는 것이다. 만약 이곳으로 왔다면 숙련도를 올리는 방향으로 다시 플레이하자.

PLAYSTATION

●장르:서바이벌 어드벤처 ●제작사:SCEI ●발매일:6월 1일 ●발매가: 6,800엔

민주화를 이룬다는 것은 이렇게나 어려운 것이다!

아콩카구아 (ACONCAGUA)

항목	평가
그래픽	★★★★
사운드	★★★★★
조작감	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

사람들이 의외의 무관심을 표명한 게임인 「아콩카구아」. 당신은 이 게임에 대해서 얼마나 관심을 가지고 있었는가? 필자는 이 게임이 나오기 전부터 상당한 관심을 가지고 지켜보고 있었다. 그리고 플레이를 해 본 필자의 심정은 대만족! 이것은 「바이오하저드」류와는 전혀 다른 게임성을 보여주면서 한 차원 높은 만족감을 필자에게 선사했다. 머리를 쓰는 즐거움과 생존의 즐거움을 주는 게임인 이 아콩카구아야 말로 필자에게는 코드 베로니카 이후의 최고의 즐거움을 준 게임이 아닌가 한다.

공략 → 문복규

게임의 총론

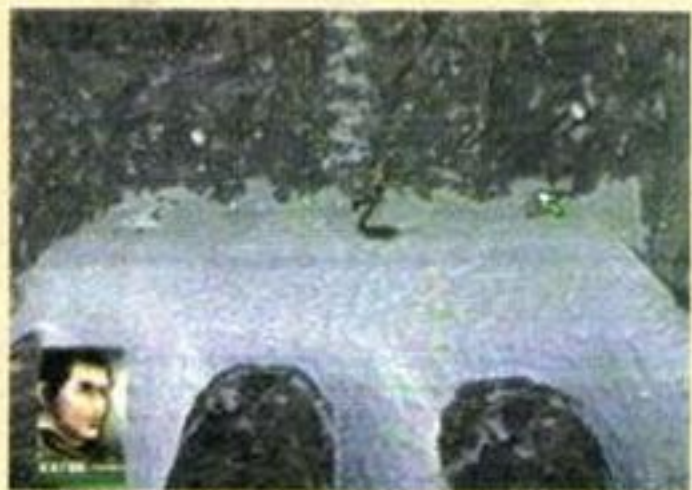
기본적으로 움직여야 할 거 아닌가?

·기본조작

이 게임의 움직임은 마치 마우스를 움직이듯이 캐릭터를 조작한다. 화면에 화살표 모양의 커서가 뜨고 그 커서를 움직여서 장소를 지정하면 그 지점으로 캐릭터가 움직이는 형식이다.

방향키+아날로그 스틱	화살표 커서를 움직인다
○ 버튼	장소의 지정, 행동의 결정
△ 버튼	아이템 창을 연다
× 버튼	게임에서는 쓰이지 않고 세이브 시에 캔슬용으로만 쓰임
L 1 버튼	캐릭터 체인지
R 1 버튼	캐릭터 체인지

보면, 혹은 직접 해보면 알겠지만 이 게임에서의 조작은 초 간단하다. 요즘 액션게임은 대부분 어려운 액션을 요구하여 조작이 복잡한 경우가 많은 것에 비하면 이 게임은 정말 가벼운 마음으로 접할 수 있다(대신에 캐릭터에게 무얼 시키기가 어렵다. 다시 말해 이 게임은 어드벤처…). 참고로 장소지정은 그 화살표가 지정한곳까지 캐릭터가 움직이며 무조건 달린다. 상황에 따라 걷는 수도 있지만 무조건 달린다고 보면 된다.

애매하게 장소를 지정하면 자기 마음대로 움직일 수도 있으니 조심(마지막 말은 농담이다).

▲ 그러니까 마우스 커서라고 생각하자

▲ 이런 절벽 오르기는 O버튼 누른다고 올라가지는 것은 아니다

시스템도 이해해 보자

·특수조작

일정한 장소나 아이템 등에 화살표가 근접하게 되면, 화살표가 여러가지 모양으로 바뀌게 된다. 크게 느낌표와 위아래로 나타나는 화살표가 있는데, 각각 그 상황에서 ○ 버튼만 눌러 주면 된다. 그러면 아이템의 습득이나 절벽 오르기, 건물 들어가기를 할 수 있다. 그렇다고 무조건 ○버튼만 누르면 안되는 경우도 있는데, 절벽을 오를 때는 무조건 가토우로 아이템 창을 열고 장갑을 껴야 하는 것 같은 경우가 바로 그렇다. 이것은 나중의 캐릭터 특징에서 얘기하겠다.

·전체적인 게임의 흐름

말로만 하기는 좀 애매하지만 예를 들어 바이오해저드를 생각해보자. 거기서보면 한참을 진행하다가 나중에 필요아이템을 얻기 위하여 왔던 곳을 다시 거슬러 올라가는 경우가 생긴다. 소위, 노가다라고 불리는 이것은 일반 RPG게임에서의 레벨 노가다와는 다른 의미이기는 하지만 역시 귀찮은 것임은 틀림이 없다. 그러나 아콩카구아에서는 이런 노가다가 없는 것이 특징이다. 일단 게임은 세이브포인트 단위의 챕터로 진행되며 한 번 지나간 지역은 다시 돌아갈 수 없는 것이 기본이다(물론 이 게임의 목적이 하산에 있다는 것을 고려하면 이 것은 당연한 것일 수도 있다). 그러므로 한번 진행을 하면서 세세한 조사와 추리가 필요한 것이 이 아콩카구아인 것이다.

·기타 옵션들

●**세이브**: 이 게임은 세이브포인트라는 장소적 개념이 없다. 일단 스토리를 진행하면 저절로 세이브를 할 것인지에 대한 여부를 물어 오는데 각각의 세이브포인트는 하나의 챕터(장-章)를 진행했다는 의미를 지닌다. 각각의 세이브포인트는 하나씩 제목을 지니면서 진행되는데, 본 공략도 이러한 단위로 공략을 진행함을 밝혀 둔다.

●**난이도와 옵션 메모리**: 신경을 쓰지 않아도 될 정도로 있는 것이 없다. 난이도 조정이나 기타 키 컨피그 같은 것은 아예 없고, 있는 옵션은 달랑 진동의 'ON/OFF' 뿐이다. 메모리 카드 블록은 1블록을 차지한다.

▲ 이것이 세이브 화면이다

등장인물 소개

카토우(カトウ)

일본인으로 29세. 이 게임의 주인공 격인 캐릭터. 산에 관하여 해박한 지식을 지니고 있고 설정된 자료에 의하면 산 근처가 아니면 취재조차 거부하는 저널리스트이다. 이번에 파차마마의 동행취재를 맡게 되면서 사건에 말려든다. 게임 속에서는 일행을 이끄는 역할을 하게 되며, 항상 희망을 잃지 않는 모습을 보여 준다. 동시에 이 게임의 화자이기도 하다(그래봤자 그렇게 나오는 것은 처음과 마지막뿐이지만).

▲ 주인공이라고 괜히 멋있는 것 같다

로페즈(ロペズ)

뒤늦게 일행과 합류하는 캐릭터이다. 묵묵이 상황을 관찰하는 면을 보이고 냉정히 판단하며 한마디씩 던진다. 특히 줄리아의 정체를 삐리리는 그쪽 방면에 조예가 있음을 보이는데, 아니나 다를까 그는 삐리리로서 나오는 캐릭터이다. 그가 삐리리할 줄은 정말 몰랐는데 삐리리로까지 나온다. 그러나 나름대로의 아픔을 간직한 캐릭터이다. 악의 존재는 절대로 아니고 자신의 신념을 위해서 움직이는 캐릭터(그러나 로페즈! 난 널 삐리리…).

※삐리리는 게임의 진정한 재미를 위해 필자와의 협의하에 삭제조치하였습니다.

▲ 완지 마당쇠 스타일이다

등장인물의 스페셜리티

· 카토우

주인공인 카토우는 산악인으로서의 진면목을 유감없이 발휘하는 캐릭터다. 산을 좋아하는 산악인이기 때문에 어지간한 암벽타기는 모두 해낸다. 즉 게임 안에서는 다른 캐릭터가 가지 못하는 장소를 갈 수가 있으며, 동료들을 불러들이는 일도 할 수 있다. 절벽 등을 미리 올라가서 앞의 상황을 정찰하는 일도 가능하다. 주변 지형을 살펴서 카토우가 갈 수 있을만한 곳은 표시가 나므로 체크하여 카토우를 보내는 것이 중요하다. 산에 관한 지식이 풍부하기 때문에 눈사태 등의 염려를 미리 충고해주는 등의 일을 한다

· 로페즈

키도 크고 덩치도 크다. 당연히 연상되는 것은 힘도 세다는 것이다. 그의 등장에서부터 그의 힘은 바로 드러나는데 무언가 다른 캐릭터가 도저히 할 수 없는, 힘이 많이 드는 일을 처리할 수 있다. 하지만 그 빈도수가 많지는 않다. 묵묵히 있는 캐릭터이므로 그의 말 한마디 한마디를 중요 체크하는 것이 좋을 것이다.

· 스티브

그의 직업이 엔지니어라는 데서 말해주듯이 자질구레한 기계에 관련된 일은 모두 스티브가 해결할 수 있다. 공구로서 물건을 수리를 하거나, 통신기의 조작, 패널 조작, 카드키 등의 조작도 모두 그의 몫이다. 특히 수리를 하는 능력이 탁월하므로 무언가 기계적인 문제에 직면할 때는 그에게 맡기면 된다.

· 파챠마마

게임의 무대가 되는 곳은 안데스 산맥. 즉, 거기는 남미지역이라는 얘기다. 아는 사람은 알겠지만 실제로 그쪽 지역에서 쓰는 언어는 스페인어이다. 파챠마마는 바로 그 스페인어를 할 줄 아는 존재로 나온다. 통역의 역할이 가능하므로 무선기나, 리포트 등을 발견하면 주저없이 파챠마마에게 맡기는 것이 현명하다. 죽어가는 환자가 스페인어로 유언을 남길 때 일단은 파챠마마로 대화를 하면 밑에 자막이 나온다. 한 마디로 통역가.

· 줄리아

나이프와 라이터를 소지하고 그것을 활용하는 일을 한다. 특히 적의 배후에서 목을 따버리는 등의 암살같은, 약간은 어울리지 않는 일을 해결할 수 있다. 라이터로 어두워서 갈 수 없는 공간을 진행할 수 있으며, 나이프로 물건을 자르는 일도 가능하다. 가장 중요한 것은 캐릭터 중에서 유일하게 적을 공격할 수 있는 캐릭터라는 것이다.

아이템일람

· 아이템 이름	아이템 성질 및 용도
장갑(手袋)	등산용 장갑, 카토우 전용
KEY	트렁크박스의 키, 초반부 사용
소화기(消火器)	초반부 파차마마가 사용한다
툴킷(ツールキット)	스티브가 사용하는 공구셋트
나이프(ナイフ)	줄리아 전용의 컴뱃 나이프
라이터(ライタ)	줄리아가 사용하는 오일라이터
로프(ロープ)	화물고정용 로프, 두 번 등장한다
에티켓 봉지(エティケト袋)	오일을 담는데 사용한다
천(布)	시트커버로서 지혈하는데 쓰인다
배터리(バテリ)	통신기기 전원공급용 배터리
스키스틱(スキースティク)	정부군 헬기에 있었던 스틱으로 카토우가 구명보트를 얻기위해 사용
구명 보트(救命ボート)	헬기공격용으로 사용된다
산소통(酸素ボンベ)	불에 닿으면 폭발하는 가스통
구급 킷(救急キット)	캐릭터 체력을 완전히 회복시킨다
무전기(トレンジーシベ)	파챠마마가 가지게 되는 근거리용 무전기, 군용이다
일기(日記)	정부군 병사의 일기 스페인어로 되어 있음, 암호를 알 수 있다
통신시설의 키(鍵)	통신시설의 열쇠를 모아놓은 키 묶음
기계유(機械油)	공작기계용의 윤활유
차륜(車輪)	트랙커의 바퀴
철 파이프(鉄パイプ)	철로변환기 수리용으로 쓰이는 파이프
정유통(油缶)	카토우가 사용하는 기름통, 일회용이다
가솔린탱크(ガソリンタンク)	가솔린이 들어있는 기름통, 카토우가 얻는다
울타리의 키(柵の鍵)	갱도로 들어가는 열쇠
다이너마이트(ダイナマイト)	암석파괴용으로 쓰이는 폭탄
로프가 달린 활차(ロープ付き滑車)	엘리베이터를 들어올리기 위해 쓰이는 도르레
손도끼(ハンドアクス)	카토우가 빙벽을 탈 때 쓰는 손도끼
대형해머(大型ヘーマ)	카토우가 적을 쓰러트릴 때 사용, 로페즈가 장애물을 치울 때 사용
군복(軍服)	정부군 군복으로 파차마마가 위장시 사용
조명탄(照明弾)	파차마마가 적의 혼란을 위해 사용하는 조명탄
전구(電球)	스티브가 뇌관대용으로 사용
드럼통(ドラム缶)	폭발력을 증가하기 위해 로페즈가 나른다
C, 카드(C, CARD)	카토우가 동료구출시 사용한다.
소화용 호스(消火用ホース)	카토우가 동료를 끌어올릴 때 쓴다.
그물(ネット)	카토우가 로페즈의 행동제약시 사용

※아이템 사용시 일회용은 소멸표시없이 저절로 사라진다. 즉, 만약 그 아이템을 사용했는데 그 뒤에도 남아 있다면 아직 쓸 일이 남았다는 뜻이다.

등장인물 소개

스티브(スティブ)

미국인으로 31세. 미국의 다국적 기업에서 일하는 엔지니어로서 출장차 메루자 비행기에 탓다가 변을 당한다. 기술쪽에서는 타의 추종을 불허할 정도의 능력을 보여 주지만, 상당히 불안해 하고 안절부절 못하는 모습을 많이 볼 수 있다. 이유없이 사람을 몰아 부치기도 하고 이기적인 모습을 보이기도 하는 평범한 사람이라고 할 수 있다.

▲ 배가 나온 것이 뛰는데 고생 좀 할 것 같다

파챠마마(パチャママ)

메루자인으로 33세. 그런데 겉모습은 거의 10대에 가까운 미모의 민주투사. 이 게임의 무대가 되는 가상국가 메루자의 정신적 지주. 사람들은 그녀를 자유의 여신이라 부르며 따르고 있다. 메루자 초기 대통령의 딸로서 사람들을 이끄는 민족 투사이다. 게임에서는 메루자 독립기념일 행사에 참석하여 군중의 충돌과 쿠데타를 막기 위하여 미국에서 돌아오는 도중, 정부군의 조작으로 사건에 휘말리는 구도다. 어찌보면 이 게임의 모든 발단이 되는 캐릭터.

▲ 상당한 미인인데

줄리아(ジュリア)

미국인으로 28세. 역시나 카토우와 같은 처지의 저널리스트로 나온다. 하지만 그 정체는 미국 정보부인 CIA소속의 공작원으로 파차마마의 호위와 감시의 임무를 가지고 있다. 일단은 저널리스트로서의 오신술을 가지고 있다고 하는데 칼쓰는 솜씨가 장난이 아닌 위험한 여자다.

▲ 요즘 게임의 히로인은 상당히 섹시한 면이 있다

게임의 배경

· 프롤로그

메루자는 칠레와 아르헨티나 사이에 위치한 중남미의 소국이다. 메루자를 오랫동안 지배해온 것은 군사의 독재정치였다. 감시와 체포, 고문, 암살, 그리고 대량학살…. 사람들은 자유와 권리를 바라며 공포라는 것에 지쳐 있었다. 이렇게 긴 암흑의 시대에 한줄기 빛을 던진 것은 메루자 초대 대통령의 딸, 파차마마이다. 민중은 그녀를 자유의 상징으로 하여 민주화 운동을 시작하였다. 이내 그녀의 자애로 가득찬 인권운동은 전국규모로 확대되었다. 그리고 메루자의 독립기념일을 내일 앞두고 지금 드디어 최고조에 달해있다. 내가 비행기에 탄 것은 그녀. 즉, 민주지도자로 있는 파차마마를 취재하기 위해서였다.

▲ 이곳이 메루자가 위치한 곳

▲ 메루자는 이런 짓거리들을 하고 있었다.

▲ 열변을 토하는 파차마마의 모습

· 전체배경 스토리

위의 글은 저널리스트인 가토우가 일의 시작을 알리는 프롤로그이다. 위를 봐서도 알겠지만 메루자라고 하는 나라는 마치 우리나라의 7, 80년대처럼 군사 독재정권에 휘둘리고 있는 상태다. 초대대통령의 딸인 파차마마가 민주화 운동을 이끌고 있는 상태에서 메루자 정부는 그녀의 암살을 기도한다. 그래서 일어나는 것이 파차마마가 탄 비행기의 폭발사고인 것이다. 거기에 동행해 있던 주인공인 카토우, 파차마마, 스티브, 줄리아, 로페즈 위의 이 다섯 명은 폭발사고 뒤에 극적으로 만나 비행기가 추락한 남미최고봉 아콩카구아 산에서 살아 돌아가려는 길을 모색하게 된다. 그러나 그들을 가로막는 것은 그들을 노리는 정부군과 안데스의 대자연인 것이다. 즉, 게임의 목적은 이들 다섯 명이 살아서 이곳을 탈출하여 무사히 생환하는 것이 목적이라 할 수 있다. 만약 게임 도중에 한사람이라도 죽는다면 그것은 곧 게임오버를 의미한다. 그러므로 각각의 캐릭터에 대해 세세한 신경을 기울이며 플레이를 해야할 것이다.

▲ 여기가 바로 아콩카구아 산이 위치한 곳

스토리 공략

DISC 5인의 생존자

프롤로그

■ 스토리

메루자의 민주운동가 파차마마의 동행취재를 나선 일본의 저널리스트 카토우는 동료인 나카야마와 함께 인터뷰를 하려고 하나 실패한다. 일단 명함을 건네고 돌아오는데 갑자기 폭발 사고가 일어나며 비행기는 추락한다. 정신을 차린 카토우는 자신이 산속에 있음을 알고 파차마마의 생존과 동료인 나카야마의 죽음을 확인한다. 이제 살아야 하는 것이다.

■ ACTION

우선 정신을 차려 보면 자신이 눈 속의 산에 갇혀 있음을 알게 될 것이다. 좌측을 보면 시체하나와 오른쪽에 보면 카토우의 룩색이 있고 거기서 장갑을 얻을 수 있다. 그리고 벽면을 잘 살펴보면 커서가 바뀌는 부분이 있는데 커서를 그 상태에 맞추고 장갑을 사용하면 카토우가 절벽을 기어올라간다(앞으로도 모든 절벽타기는 이렇게 한다). 올라가면 스페인어로 신음하는 환자 하나와 동료인 나카야마가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있는데, 환자는 제쳐두고 나카야마를 살펴보면 이벤트가 일어나며 나카야마가 진실을 밝혀달라며 죽어버린다. 다시 그곳에서 왼쪽으로 가면 파차마마가 쓰러져 있다. 그녀를 구한 후에는 R1이나 L1로 캐릭터를 바꿀 수 있으므로 그녀로 스페인어로 신음하는 환자를 살피면 열쇠를 하나주고 죽는다. 그 열쇠를 가지고 오른쪽 길로 가면 트렁크가 하나 있는데 그 안에 소화기가 있다. 소화기를 들고 가서 카토우에게 말을 한번 걸면 빨리 불을 끄라고 하는데 사잇길에 있는 화재지점에서 소화기를 사용하면 된다.

▲ 비행기 폭발!

▲ 이 자식, 꾼 돈 안 갚고 죽다니!

▲ 파차마마는 살았다(당연하지, 메인 캐릭터인데)

1장 눈 속의 생존자

■ 스토리

붙을 끄고 지나간 곳에는 떨어져서 불타고 있는 비행기의 잔해였다. 거기서 미국의 엔지니어인 스티브와 줄리아를 만나게 된다. 절벽아래에는 비행기의 머리 부분이 보이고, 네 명은 결의를 따지고 절벽을 내려간다.

■ ACTION

먼저 카토우로 움직여 보면 스티브가 주저앉아 있는 것을 볼 수 있다. 그는 자신이 왜 이런 처지에 있는지를 한탄하고 있었다. 다시 위로 올라가면 줄리아가 시트 사이에 발이 끼어서 움직이지 못하는 것을 볼 수 있다. 그 위에는 눈이 쌓여서 지나갈 수 없는 곳이 있는데 카토우만 지나갈 수 있기 때문에 길을 만들어낸다. 거기를 지나서 조금 위로 가면 슈트케이스가 있는 것을 확인하고 스티브로 캐릭터를 바꾼 후 줄리아를 한 번 본다. 다시 카토우가 건너와서 스티브에게 말을 걸면 그 슈트케이스는 자신의 것이라며 가지러 가고, 거기서 스티브 전용의 툴킷을 얻을 수 있다. 그것을 이용하면 줄리아를 구출하게 된다. 그후 줄리아로 캐릭터를 바꾸면 나이프와 라이터가 있음을 알 수 있다. 우선, 줄리아로 눈길을 건너가서 로프를 얻고 그것을 카토우에게 건넬 수 있다. 다시 카토우, 처음 장소에서 오른쪽으로 가서 절벽 끝에서 보면 비행기의 머리가 있는 것을 볼 수 있고 부근의 바위에 로프를 사용하면 사람들은 절벽을 내려가게 된다.

▲ 여기는 카토우만 건너갈 수 있다

▲ 눈 속에 있기에는 추운 복장이다

▲ 여기서 로프를 사용하자

2장 절벽으로부터의 강하

■ 스토리

절벽아래에는 비행기의 조종석 부분이 파손되어 떨어져 있었다. 그리고 그 앞에는 파챠마마의 경호원인 마누엘이 심한 부상을 얻고 있었다. 일행은 그를 지혈시키고 조종석으로 들어가서 이 추락이 단순한 사고가 아니라 폭발에 의한 것이었음을 조종사로부터 듣는다. 그리고 헬기는 왔다.

■ ACTION

▲ 여기서 천을 얻자

▲ 좋겠군. 이런 여자가 상처도 치료해 주고

▲ 불타는 문

우선 마누엘의 피를 멈추게 해야 한다. 줄리아로 움직여서 오른쪽으로 가면 다른 비행기의 잔해가 있는데 거기서 나이프를 사용하여 시트의 천을 얻을 수 있다. 그걸 마누엘에게 쓰면 그를 지혈시키는 것이 가능하다. 그리고 비행기의 조종석에 들어가려고 하면 문이 얼어서 들어갈 수 없음을 알 수 있다. 일단 줄리아로 비행기 잔해의 좌측으로 가면 에티켓 봉지가 떨어져 있다. 그걸 얻은 후 다시 비행기 잔해의 반대편으로 가서 보면 오일이 새고 있는데, 거기서 오일을 봉지에 받을 수 있다. 그걸 들어가지 못했던 문에 뿌리고 라이터를 사용하면 들어갈 수 있다. 그 안에는 조종사가 있고 중요한 통신기기가 있으므로 스티브로 들어가서 통신기기를 만져보자. 배터리가 없다고 하며 땅을 치며 다음 장으로 넘어 간다.

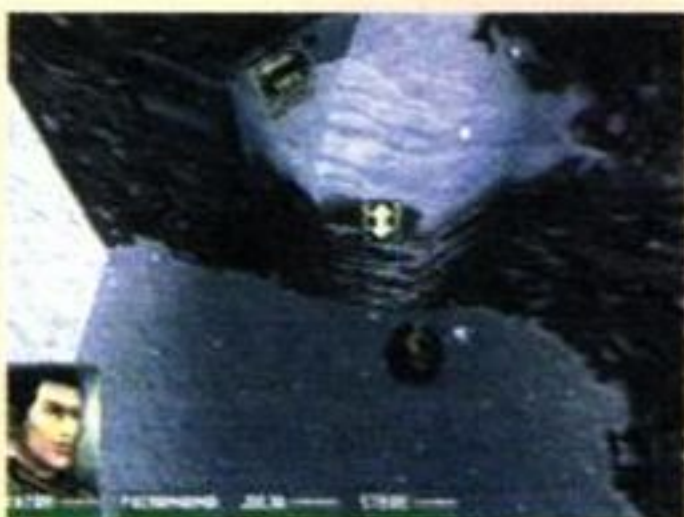
3장 헬기 오다

■ 스토리

갑자기 헬기가 나타났다! 조종사는 살았다면서 손을 흔드나 마누엘은 그게 아니라고 하고, 결국 헬기는 정부군의 것으로 밝혀져 일행들에게 총격을 가한다(조종사는 죽는다). 일행은 헬기에 연락을 취하고 파챠마마는 일단 거래를 성립시키면서 일행을 안심시킨다.

■ ACTION

나타난 헬기는 우리를 공격하므로 수를 강구해야한다. 일단 통신시설을 사용하려면 배터리가 있어야하므로 비행기 잔해의 좌측을 살펴보면 배터리가 빠져나갔음을 알 수 있다. 일행은 배터리를 찾아야 하는데 역시 카토우를 부려먹는다. 헬기의 공격을 피하다보면 오를 수 있는 곳이 2군데가 있는데 일단은 2번째 것만 오르자. 그러면 거기에 배터리가 있으니 이를 스티브에게 건네주자. 그리고 비행기로 돌아와 배터리를 끼우고 통신을 하면 스페인어가 나온다. 여기서 파챠마마로 캐릭터를 바꾸고 통신을 하면 된다.

▲ 쏘지마!

▲ 배터리는 여기에 있다.

▲ 무언가 심각한 얘기를…

4장 정부군 헬기와의 대결

■ 스토리

파챠마마는 자신이 정부군에게 넘어가는 대신에 일행의 안전을 부탁한 것이었다. 사실, 정부군이 필요한 것은 파챠마마 뿐, 다른 이들은 살려둘 필요가 없었다. 결국, 다시 도망치는 일행과 파챠마마. 남은 것은 대결뿐이다. 그러나 대결 후에 마누엘은 결국 죽고 만다.

■ ACTION

▲ 이 위치쯤에서 헬기를 기다리자

헬기와의 대결을 하려면 서로의 협동이 중요한데, 여기서는 카토우와 줄리아를 이용한다. 일단 마누엘의 총격으로 헬기에서 떨어진 스키스틱을 카토우로 줍자. 그런 후에 첫 번째 절벽을 오르면 상자가 하나 보이는데, 그곳에 스틱을 사용하면 구명 보트를 얻을 수 있다. 그리고 반대쪽 모서리로 가면 그곳의 위치가 헬기보다 위라는 것을 알 수 있다. 헬기가 나타날 때쯤 해서 구명보트를 사용하지는 말고 사용하는 척만 하자. 다시 줄리아로 길을 쭈욱 가보면 비행기의 잔해가 하나 나온다. 살펴보면 이곳에 무언가를 끌어다가 걸 수 있을 것 같다고 한다. 그 자리에서 기다리면 헬기에서 늘어뜨려진 걸개가 나타난다. 그걸 클릭하면 줄리아가 그걸 끌어다가 비행기 잔해에다가 걸어 버리고 헬기가 움직이지 못한다. 그때 재빨리 카토우로 캐릭터를 체인지하여 구명 보트를 사용한다. 그러면 헬기의 꼬리날개에 보트가 감기며 헬기는 추락한다.

▲ 여기서 가만히 보고 있으면 걸개가 나타난다

▲ 헬기 격추 성공!

5장 하산개시

■ 스토리

일행은 마누엘의 묘를 만들어 주고 앞으로의 행방에 대해서 논의를 한다. 결국 나름대로의 하산 루트를 찾기로 하는데, 일행이 가는 길 앞에는 거대한 크레바스가 가로막고 있었다. 그리고 그곳에 새로운 동료, 로페즈가 나타난다.

■ ACTION

시작하면 2개의 갈림길이 있는데 왼쪽은 갈 필요가 없고 오른쪽으로 가도록 하자. 거기서 보면 거대한 크레바스가 앞을 막는 것을 볼 수 있고 동시에 위에 단서가 될만한 것도 본다. 그리고 로페즈가 나타나면 모든 게 오케이다. 로페즈로 캐릭터를 바꾸어서 위에 보였던 날개로 다가가서 클릭만 하면 된다. 단, 그곳에 가는 길에 책자가 떨어져 있는데 캐릭터마다 다른 내용이 나오므로 한 번 살펴보는 것도 나쁘지는 않다(주로 메루자 정세에 관한 얘기다).

▲ 마누엘에게 참배를

▲ 이것은 크레바스!!

▲ 로페즈의 등장

6장 협곡을 넘어서

■ 스토리

새로운 신입인 로페즈의 힘은 대단한 것이었다. 비행기의 날개 파편으로 크레바스에 다리를 놓아버리더니, 그걸 치우기까지 하는 것이었다. 대단한 힘이라는 카토우의 말에, "이거만큼은 자신있어"라고 대답하는 로페즈. 그러나 앞으로 나아가야 하는 일행의 앞을 막고있는 것은 정부군의 병사. 그런데 줄리아는 나이프로 간단히 그들을 처치해 버린다. 시체은닉의 재주까지 보이는 줄리아를 일행은 의문을 가지고 지켜보고….

■ ACTION

▲ 무얼 먹고 그리 힘이 셀까?

일단은 로페즈 덕분에 크레바스를 건넌 후, 바로 스티브를 조작하여 계곡 구석에 있는 박스를 열자. 그러면 산소통을 얻을 수 있다. 다음은 줄리아로 조종하여 진행하면 적병이 보초를 서고 있는 것을 볼 수 있다. 줄리아가 나이프를 뽑아들 때 이를 사용하면 적을 처치해 버린다. 다음은 카토우로 진행하자. 그러면 거리가 좀 있는 곳에 적병이 보인다. 거기서 조금 전의 카토우만 오를 수 있는 절벽을 올라가면 적병의 바로 머리 위를 점할 수 있다는 것을 알 수 있다. 다시 내려와 스티브에게 말을 걸면 산소통을 건네준다. 그럼 적병의 머리위로 다시 가서 산소통을 사용하면 적을 처치할 수 있다. 다시 카토우로 진행을 하면 정부군의 텐트가 있는데 거기서 로프를 얻을 수 있다. 그러면 텐트 옆에 있는 절벽을 올라가서 로프를 걸어 두자. 줄리아로 하여금 절벽을 올라가서 진행하면 비행기 잔해 앞에 있는 적의(이놈은 무전기를 가지고 있다) 바로 머리 위에서 서게 되는데, 여기서 나이프를 사용하면 다음 장으로 넘어 간다.

▲ 이 여자가 사람을 죽였어!

●아콩카구아(ACONCAGUA)

▲ 일행은 줄리아에 대해 의문을 가진다

▲ 더욱더 수상해지는 줄리아이다

▲ 뒤로 돈 사이에 접근할 것

여기서 잘못하면 바로 게임오버가 될 수 있으니 조심할 것. 시작하면 2분의 시간이 주어진다. 바로 카토우로 캐릭터를 바꾼 후 옆에 있는 텐트를 조사하자. 산소통을 얻을 수 있다. 그걸 가지고 전장에 있었던 갈림길에서 좌측의 오르막길을 오르도록 하자. 올라가면 불에 타고 있는 비행기의 잔해가 있는데 거기에 산소통을 사용하면 된다. 단, 시간은 2분밖에 없고 돌아가야 하는 거리가 꽤 걸리니 신속히 진행하도록 하자.

7장 무선기 탈취

■ 스토리

줄리아가 쓰러뜨린 적병으로부터 얻은 무전기는 군용의 단거리 통신용이었다. 실망하는 일행. 게다가 무전기에서 나오는 소리는 적이 바로 100미터 앞에 있다는 것. 조심스레 전진하다 우연히 얻은 지도로 줄리아는 통신시설의 위치를 알아내고, 거기에 로페즈는 어떻게 그런걸 알 수 있냐며 의문을 다시 가진다. 파차마마는 통신이 되면 도와줄 사람이 있다고 하고, 일행은 수를 강구한다.

■ ACTION

시작하면 카토우가 이곳의 눈은 오래되어 눈사태의 위험이 있으니 조심하라고 한다. 우선 앞에는 두 갈래의 길이 있는데 좌측은 아직 갈 필요 없다. 우측으로 가면 적병을 발견할 수 있는데 적병을 클릭하면 그가 있는 위치가 붕괴위험이 있는 눈 위에 있음을 알 수 있다. 일부러 세 번만 발각되면 체력은 반이 줄지만 겁없이 다가오는 적병을 처치할 수 있다. 일단 아까 전의 갈림길에서 보면 좌측에 구급세트가 있으니 체력을 회복하고 진행하면 지도를 얻을 수 있다. 다시 진행하면 적병이 있고 적병이 뒤로 돈 사이에 줄리아로 접근하여 나이프를 사용하면 다음 장으로….

▲ 이곳의 눈은 붕괴 위험이 있다

▲ 이렇게 말이지

8장 탈출로의 가능성

■ 스토리

줄리아는 연달아서 2명의 병사를 처치하나, 한 명의 병사가 죽으면서 낸 총성에 의해서 다른 병사들이 눈치채고 접근해온다. 일행은 안절부절하고 순간 카토우의 기지로 위기를 탈출하면서 적을 전멸시켜 버린다. 그리고 일행은 통신시설로 향한다.

■ ACTION

▲ 반드시 여기서 산소통을 얻어야 한다

▲ 이곳에 산소통을 쓰도록 하자

▲ 적이 눈에 휩쓸려 간다

9장 통신시설에의 등산로

■ 스토리

일행은 통신시설로 향하기로 한다. 그러나 적병은 아직도 남아 있다. 역시 줄리아가 활약하여 통신시설에 도착한 일행은 의외로 그 규모가 광장함에 놀란다. 일단은 정찰을 행하고 마침내 그들은 통신시설로 들어가게 된다.

■ ACTION

▲ 절벽으로 밀어 버린다

스토리상으로 일단은 줄리아로 진행한다. 적병이 하나 있는데, 뒤로 돈 사이에 접근하여 처치하자. 그러면 통신시설로 도착하게 된다. 정찰도 역시 줄리아로 한다. 우선 보이는 사다리를 올라간 후에 좌측으로 가면 문 앞에 적의 보초가 있는 것을 볼 수 있다. 역시 나이프를 사용해서 처치하자. 그리고 스티브로 통신시설의 문에 있는 잠금장치를 해제하면 된다.

▲ 통신시설 도착

▲ 이곳은 스티브에게 맡기자

10장 통신시설로의 침입

■ 스토리

일행은 통신시설의 앞에서 어떻게 해야 할 지를 논의한다. 일단은 적병이 분명히 안에 있을 텐데. 그러나 스티브는 이젠 어쩔 수 없다며 스스로 안으로 들어간다. 스티브와 줄리아의 활약으로 일행은 결국 통신사를 사로잡는데 성공하게 된다.

■ ACTION

스티브로 들어왔지만 일단은 줄리아를 사용하자. 줄리아를 들어오게 한 후에 옆에 있는 화장실로 들어가 거기서 대기시킨다. 다음은 스티브, 배전판을 확인한 후 다른 문으로 들어가면 복도가 있는 것을 볼 수 있다. 일단은 어느 문도 들어갈 수 없으니 전진만 하자. 그러면 통신사가 있는 것을 볼 수 있다. 반대쪽으로 돌아가서 직진을 하면 보일러실과 창고가 있는데 보일러실에서 버튼을 누르면 통신사가 오작동인가 하고 배전판을 확인하러 온다. 배전판은 줄리아가 있는 화장실 옆의 엔트렌스에 있으니 그리로 오게 되는데 옆 화장실의 줄리아가 눈치를 채면, 그때 나이프를 사용하면 된다. 그러면 통신사를 사로잡을 수 있다.

▲ 여기에 줄리아를 넣어둔다(물건 같군…)

▲ 저놈이 통신사다

▲ 이 버튼을 눌러준다

11장 통신수단을 확보하라

■ 스토리

통신사를 사로잡은 일행은 통신사를 다그쳐서 사건의 전모를 듣는다. 요컨대 사고로 위장한 파챠마마의 암살…. 일행은 분개하고 만다. 그러나 통신사는 곧 원군이 올테니 마음대로 하라고 말하자, 일행들은 '깜짝'하고 놀란다. 스티브는 빨리 빠져나갈 방법을 찾아보려 하고 통신시설을 이용하여 파챠마마의 원군과 통신을 하게 된다. 모두 죽은 줄 알았다던 그 사람은 즉시 원군을 보낼 테니 산타마리아 빙하로 오라고 한다. 환호하는 일행. 즉시 산타마리아로 향하고 결국 구조헬기와 조우한다. 그러나 일행의 눈앞에서 헬기는 격추되고 만다.

■ ACTION

▲ 포로주제에 겁이 없이 지껄인다

▲ 여기 안테나를 조작하는 것이다

우선은 스티브로 하여금 통신기를 조작하게 한다. 그러면 패스워드를 모른다고 할 것이다. 다음에는 파챠마마로 하여금 베드룸에 가게 한다. 거기 있는 쪽지를 보면 여자의 이름에서 암호를 발견할 수 있다. 그걸 다시 스티브에게 갖다주면 암호를 알았다고 한다. 그러다가 다시 노이즈가 심하다고 하면서 누군가 안테나의 방향을 바꿔 달라고 한다. 그럼 카토우로 체인지해 통신시설의 밖으로 나간 후에 위쪽에 드럼통 있는 쪽을 보면 절벽이 있다. 거기를 내려가서 보면 회전하는 안테나와 그냥 위성 안테나가 있는 것을 볼 수 있지만 회전하는 안테나 때문에 접근할 수 없다.

그러면 다시 줄리아로 가자. 통신사가 묶여있는 곳 앞에 탁자에 열쇠 꾸러미가 있으니 그걸 가지고 나가도록 하자. 나가기 전에 식당의 문을 따두는 것도 좋다. 나중에 파챠마마가 와서 식당 안의 리포트를 살펴보면 누군가 자신들을 감시하고 있음을 알 수 있다. 줄리아로 통신시설에서 나간 후에 돌아가서 사다리를 오르자. 그러면 안테나 실과 사다리가 있는데 사다리를 올라가면 기지의 방향이 동남쪽이라고 혼잣말을 한다. 그리고 키로 문을 따고 안테나 실로 들어가서 스위치를 조작하면 카토우 앞에 돌던 안테나가 멈춘다. 그러면 다시 카토우로 조작하여 위성안테나의 방향을 동남쪽에 맞추도록 한다. 그리고 다시 나와 줄리아로 하여금 안테나를 돌게 한다. 그후에는 파챠마마. 스티브에게 말을 걸면 이벤트가 벌어지고 일행은 산타마리아 빙하로 향한다. 거기서 헬기가 떨어지는 걸 보고 다음 장으로….

▲ 일행을 도와주려는 사람. '산타마리아로 오시게나'라고 한다

▲ 구조헬기가 그만 떨어지고 만다

DISC 2 매르자의 민족화를 위해

12장 구조헬기 격추

■ 스토리

구조헬기가 격추되었다! 일행은 그 앞에서 아연실색하지만 그럴 새가 없다. 다시 정부군이 나타나 그들에게 향하고 있는 것이다. 성급히 줄리아가 말하는 데로 도망치는 일행들. 스티브에게 어찌된 거냐고 묻지만 그들이 어떻게 그 장소를 알았는지는 알 도리가 없다. 일단은 다른 탈출로를 모색하기로 하고 다리 위에 불을 놓음으로써 시간을 벌려 한다. 그리고 다리 건너에 있는 것은 막혀버린 하산루트와 더 이상 쓰지 않는 철광이었다.

●아콩카구아(ACONCAGUA)

■ ACTION

▲ 일단 시간을 벌었다

▲ 이 오두막은 이후, 올 필요없다

▲ 여기서 와이어를 끌어내린다

이벤트가 지난 후에 파챠마마로 진행하면 표시판에 좌측은 하산루트, 우측은 탄광이라고 적혀 있는 것을 볼 수 있다.
어차피 하산루트로 가보았자 막혀있으니 탄광으로 향하자. 일단은 파챠마마로 가는데 길이 갈라지는 것을 볼 수 있다.
우측길로 해서 쭉 가다보면 오두막 하나를 발견할 수 있는데 거기에 있는 리포트에서 이곳에 다른 탈출구가 있음을 알 수 있다(스페인어로 써 있기 때문에 파챠마마가 아니면 읽을 수 없음). 그리고 그곳 선반에서 윤활유를 얻을 수 있다. 다시 나와서 처음 갈래길에서 우측으로 가면 낡은 트럭을 볼 수 있는데 트럭 앞에 있는 와이어 윈치에 기름을 사용하도록 하자. 그리고 스티브로 그 장소에 와서 와이어를 클릭하면 와이어를 절벽 밑으로 끌어내린다.
절벽을 내려가면 쓰러져 있는 트랙커가 있는데 거기서 차륜을 얻을 수 있다.

13장 탈출로를 찾아라

■ 스토리

차륜을 얻은 스티브는 다리 앞에까지 다가온 정부군을 보게 된다. 성급히 일행에게 알리고… 빠져나가는 길은 역시 막혀있는 탄광의 입구. 불이 꺼지면 바로 정부군은 그들을 살해하려고 다가올 것이다. 방법을 찾아 나서야만 한다.

■ ACTION

일단은 스티브로 움직인다. 나와서 오른쪽으로 가다보면 움직이는 것이 있는데 파이프임을 알 수 있다. 그리고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기도 볼 수가 있다. 계속 가다보면 다리를 지나서 바퀴가 없는 트랙커가 있는데 거기서 차륜을 사용하면 고칠 수가 있다. 다음으로 로페즈를 움직이자. 로페즈로 스티브에게 말을 걸면 스티브가 파이프를 잘라내 달라는 부탁을 한다. 일단은 쓰러져 있던 트랙커를 일으킨 후 조금 전에 본 움직이는 파이프를 클릭하면 철로 위에 눕힌다. 다시 트랙커 있는 데로 가서 트랙커를 밀면(이전에 앞에 있는 철로 변환기를 조작해야 한다) 트랙커가 지나간 것 때문에 파이프가 잘려져 있는 것을 볼 수 있다. 그것을 스티브가 가지고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기에 사용하면 손잡이를 달 수 있다. 거기에 파챠마마가 가지고 있던 윤활유를 사용하면 변환을 할 수 있다. 다시 로페즈로 트랙커를 원위치에 옮긴 후 밀면 다음 장으로 넘어가게 된다.

▲ 이 파이프를 어떻게 하면…

▲ 힘 좋은 우리의 로페즈

14장 철교를 떨어 뜨려라

■ 스토리

로페즈가 힘으로 밀어붙인 트랙커는 간신히 갱도의 입구를 열어놓았다. 사람들은 반대 쪽의 빛에 희망을 가지고 그곳으로 가려고 하나 파챠마마의 통신기에는 이미 정부군이 소화작업을 끝내고 다가오는 것을 알려준다. 절대절명의 순간, 그들은 기지를 발휘하여 다리를 떨어뜨리지만 쉴 틈은 없다. 파챠마마는 내일의 독립기념일 행사에 참석하지 않으면 안되는 것이다.

■ ACTION

▲ 여기서 기름을 받는다

▲ 성공을 하게 되면 이런 멋진 장면이 나온다

작전은 이러하다. 갱도 안 트랙커의 다이너마이트를 이용해서 다리를 떨어트린다는 것. 그러나 그렇게 하기 위해서는 앞의 철로 변환기를 조작해야 하는데, 얼어서 움직이지 않는다. 녹이려면 무엇인가 탈것이 있어야 하고, 사람들은 무책임하게 카토우에게 이 일을 맡긴다. 우선은 카토우를 움직여서 이전에 와이어를 끌어 내렸던 그 트럭이 있는 곳으로 가자. 그러면 아직 기름이 있는 곳을 찾을 수 있다. 거기서 정유통에 기름을 받으면, 달랑 시간을 1분 준다. 넘어가면 게임오버이므로 재빨리 줄리아가 있는 곳으로 가자. 그곳 변환기에 정유통을 사용하여 기름을 붓고, 줄리아로 불을 붙인다. 그리고 다시 변환기를 조작한다. 그 다음, 재빠르게 로페즈로 바꾸고 앞의 트랙커를 밀면 된다. 그러나 어리버리하게 행동하면 시간이 지나가 버리므로 재빨리 행동해야 한다.

▲ 자네, 스카이다이빙 좋아하나?

15장 실의의 생존자

■ 스토리

일단은 빠져 나온 일행들. 그러나 앞으로의 길이 문제였다. 결국 자력으로서 하산을 해야 한다는 것은 너무나 힘든 일이다. 설령 그렇다 하더라도 파챠마마는 독립기념행사에 참석할 수 없게될 것이고 그렇게 되면 메루자는 전쟁에 휩쓸리게 될 것이다. 거기에 로페즈는 일행중에 배반자가 있지 않을까 하는 의문을 제기하게 된다. 그러나 카토우는 지금은 그런 것에 신경 쓸 여유가 없다며 무엇인가 방법을 모색하려 한다.

■ ACTION

▲ 이건 거의 클리프 행어로군!

일행이 가는 길 앞에 낡은 다리가 하나 있다. 카토우가 시범적으로 건너다가 다리가 끊어져 카토우와 일행은 떨어지고 만다. 카토우를 조작하여 계속 진행하면 작은 건물이 있는데 그 안에서 가솔린이 들어있는 탱크를 발견할 수 있다. 그 건물의 옥상으로 올라가서 손잡이를 움직이면 반대쪽에서 바구니같은 것이 오는 걸 알 수 있다. 그 바구니에 가솔린 탱크를 담고 반대쪽으로 보낸다. 다음 로페즈로 바꾸어 뒤의 건물 쪽으로 돌아 가보면 창문을 통하여 건물옥상에 창문이 있는 것을 알 수 있다. 다시 그 건물 반대쪽으로 가서 옆에 있는 철근을 클릭하면 옥상으로 올라갈 수 있다. 옥상으로 올라간 후, 창문을 통하여 방으로 들어간다.

거기에서 울타리의 열쇠를 얻을 수 있다. 방에서 나와 그 열쇠를 이용하여 울타리의 문을 열고 줄리아로 라이터를 켠 후, 갱도로 들어간다. 들어가서 왼쪽으로 가면 카토우가 반대쪽으로 보낸 가솔린 탱크를 얻을 수 있다. 다시 나와서 갱도 옆에 있는 건물의 발전기 안에 가솔린을 넣고 스티브로 조작을 하면 발전기가 돌아가며 갱도 안에 불이 켜진다. 다시 파챠마마로 열쇠를 얻었던 방에 들어가면 리포트를 통하여 근처에 게릴라 마을이 있음을 알 수 있고, 옆에 계기판을 보면 레버가 있는데 위치를 펌프로 맞추어 놓는다. 다시 스티브로 하여 갱도로 들어가면 펌프가 있는 것을 볼 수 있는데, 펌프를 조작하면 그 앞에 물을 빼서 지나갈 수 있다. 그러나 어두우므로 줄리아를 통해 들어가야 한다. 그 안에서 다이너마이트를 얻고 다음 장으로 넘어간다.

▲ 여기서 반대쪽으로 가솔린 탱크를 보낸다.

▲ 철근 오르기할까?

16장 폐갱의 어둠

■ 스토리

줄리아는 다이너마이트를 얻음과 동시에 암반이 무너져 갱도 속에 홀로 갇히게 된다. 어둠 속에 홀로 남겨진 줄리아. 파챠마마는 구하자고 하지만 스티브는 별로 내키지 않아 한다. 아무래도 정체가 의심스럽다며. 거기에 로페즈조차 동조하지만 파챠마마는 그럴 수 없다며 그녀를 구해야 한다고 설득하는데….

■ ACTION

▲ 사람들을 설득하는 파챠마마

▲ 진짜 산 잘 탄다

스티브로 가다보면 새로운 갱도가 있음을 알 수 있다. 거기서 로프가 달린 활차와 손도끼를 얻을 수 있다. 다시 나와 오른쪽으로 돌아가서 바구니에 핸드액스를 놓고 카토우로 캐릭터를 바꾼다. 카토우가 손잡이를 움직여 바구니에서부터 손도끼를 얻은 후, 다시 다리가 끊어 졌던 곳으로 돌아간다. 그 옆에 빙벽에 손도끼를 사용하면 일행이 있는 곳으로 돌아갈 수 있다. 줄리아를 구하기 위해 오른쪽으로 쭉 가다보면 갱도의 엘리베이터가 있는 것을 볼 수 있다. 스티브로 그쪽으로 와서 활차를 달아보려 해도 키가 안되므로 로페즈에게 활차를 건네주도록 하자. 로페즈가 활차를 달면 카토우가 그 밑에 내려갈 수가 있다.

▲ 여기서 활차를 이용한다

17장 줄리아 구출

■ 스토리

줄리아를 구출한 일행들. 그러나 일행들은 줄리아에 대해 궁금한 것이 많았다. 줄리아에게 사실을 말해 줄 것을 요구하는 일행들. 줄리아는 결국 자신의 정체를 얘기하는데, 그녀는 미 중앙정보국(CIA)의 정보원이었던 것이다. 목적은 파챠마마의 감시 및 호위. 결국 그녀는 미국에 있어서도 중요한 인물이었던 것이다. 일행들은 그녀의 처지를 이해하고 길을 가는 중, 상처를 입은 게릴라를 만나게 된다. 게릴라 마을이 정부군의 공격을 받고 있으며 그곳에 헬기가 있음을 알리고 그는 죽는다. 자, 이제 게릴라 마을로 향해야 한다.

■ ACTION

줄리아 구출 후에 카토우로 줄리아에게 말을 걸면 그녀에게서 다이너마이트와 라이터를 얻을 수 있다. 그리고 다시 손도끼를 이용하여 건너편으로 건너가자. 건너간 후 가보면 바위로 막혀진 부분이 있음을 알 수 있는데, 그곳에 다이너마이트를 설치하여 폭발을 시킨다. 그러나 아직은 부족. 파챠마마로 하여금 이전에 열쇠를 얻었던 방에 들어가 기계를 조작하여 레버를 컨베어에 맞추자. 그리고 스티브로 하여금 갱도로 들어

가서 새로운 갱도 안에 있는 컨베어 벨트를 조작하면 길이 열린다.

▲ 이것을 조작하면 길이 열린다

▲ 상처입은 게릴라의 등장

18장 결의의 생존자들

■ 스토리

게릴라 마을에 도착한 일행들. 그러나 무기를 가진 적을 상대로 어떻게 할 것인지 대책은 없었다. 그러나 마을에 있는 헬기는 꼭 필요했기 때문에 일행들은 결의를 가지고 마을로 다가간다. 그 나약했던 모습의 스티브조차도….

■ ACTION

▲ 어느새 석양이 지고 있다

▲ 여기서 해머를 써야 한다

마을에 들어간 후 줄리아로 가다보면 적을 한 명 처치할 수 있다. 그리고 좀더 가다 보면 텐트와 함께 적병이 있는 것을 볼 수 있는데 뒤로 돌아가려 해도 다른 쪽에 또 한 명이 있기 때문에 그렇게 할 수 없다. 여기서 카토우로 바꾼 후, 가다보면 카토우가 오를 수 있는 절벽이 있다. 거기로 올라가서 카토우로 살펴보면 적병머리 위에 설 수 있는 것을 알 수 있는데 반대편으로 쭉 가서 내려간 후, 그 앞의 텐트를 살펴보면 산소통을 얻을 수 있다. 다시 올라와서 이전에 했던 것과 같이 병사 머리 위에서 산소통을 사용하여 병사를 처치한다.

다음 줄리아로 바꾼 후 나머지 한 명도 처치한다. 해치운 병사 앞에 있는 텐트에서는 구급상자와 대형해머를 얻을 수 있는데, 이중 구급상자는 일행중 체력이 모자란 사람에게 사용하도록 하고 대형해머는 카토우가 갖도록 한다. 카토우로 다시 절벽을 올라간 후 가다보면 다리 밑에 있는 두 명의 병사를 볼 수 있다. 그 병사 위에 있는 다리에 대형해머를 사용하면 병사를 처치할 수 있다. 카토우는 다시 내려와 해머를 로페즈에게 건네준다. 로페즈는 방금 전 다리가 무너진 곳에 가서 해머를 사용하여 길을 만든다. 길을 만든 후에는 다음 장으로….

19장 정부군 주둔지

■ 스토리

정부군의 움직임이 뭔가 이상하다는 것을 눈치챈 일행들. 알고 봤더니 원군을 부르는 것 같았다. 그것은 아직은 마을이 점령되지 않았다는 것. 파챠마마는 죽는걸 두고 볼 수 없다며 도와주자고 말한다. 그러나 일행들은 무기도 없이 도울 수도 없는데 어떻게 할 것인가? 결국 적으로 위장한 파챠마마가 위험을 무릅쓰고 적들 속으로 들어가게 된다.

■ ACTION

일단 전진하려고 해도 적들이 너무 많다. 아무리 줄리아라 해도 한꺼번에 셋을 상대할 수는 없는 일. 카토우를 움직여 옆의 절벽을 올라가 맞은 편으로 내려간다. 그곳에 텐트가 있는데 적의 눈을 피해 조사를 해보면 군복을 얻을 수 있다. 그러나 그 군복이 남자에겐 적은 스몰 사이즈이므로 돌아와서 일행중 여자에게 건넬 수 있는데 줄리아에게 건네주게 되면 게임오버가 되니 반드시 파챠마마에게 건넬 것. 파챠마마는 군복을 입고 적으로 위장한 후 적병에게 다가갈 수 있다. 말을 들어보면 조명탄을 신호로 하여 공격을 하기로 했다고 한다. 적병에게 순서대로 말을 걸어가며 전진하다 보면 그중 하나가 조명탄을 파챠마마에게 준다. 계속 전진하여 트럭있는 곳에서 위로 올라가면 텐트가 보이고 그 옆에 조명탄 발사대가 있다. 거기에다가 조명탄을 사용하면 된다.

▲ 군복을 입은 파챠마마의 모습

▲ 여기에다 조명탄을 쓴다.

20장 반격의 낭연

■ 스토리

파챠마마의 활약으로 정부군은 게릴라와 전투를 벌이며, 주인공 일행에게 길을 터주게 된다. 스티브의 활약으로 멋지게 정부군을 혼란시키는데 성공한 주인공일행. 게릴라는 진격하고 정부군은 도망친다. 게릴라 대장은 파챠마마에게 한시 빨리 독립기념행사장으로 가는 것이 좋겠다고 말하고 헬기를 빌려준다. 헬기에 탑승한 일행들. 그러나 뜻하지 않는 변수가 생기는데, 바로 로페즈의 배반이다. 일행은 로페즈가 시키는 대로 정부군의 아지트로 향하게 된다.

■ ACTION

▲ 다시 한 번 느끼지만 이놈 정말 험세다.

스티브로 앞으로 진행하면 정부군이 사라진 것을 알 수 있다. 계속 진행하면 트럭 있는 곳까지 올 수 있는데, 트럭의 뒤를 조사해 보면 트럭 안이 화약으로 가득찬 것을 알 수 있다. 그리고 스티브는 줄리아와 얘기를 한 후 트럭 안에 발화장치를 만든다. 그러나 부족한 것이 있으니 파챠마마로 바꾸자. 파챠마마로 다시 와서 스티브에게 말을 걸면 뇌관이 부족하다고 말한다. 그러면 파챠마마로 조명탄 발사대가 있던 곳으로 돌아와서 그곳의 텐트를 조사하면 전구를 얻을 수 있다. 그 전구를 다시 스티브에게 가져다주자. 그러면 스티브는 뇌관은 됐으나 폭발력을 가속시킬만한 것이 없다고 한다.

트럭에서 오른쪽으로 가면 가솔린 탱크가 있지만 적병 때문에 지나갈 수가 없다. 파챠마마를 이용해서 그 앞을 지키고 있는 적병에게 말을 걸면 잠시 교대를 할 수 있다. 파챠마마가 그곳을 지키는 사이 로페즈를 움직여 가솔린 탱크가 있는 곳으로 간다. 가솔린 탱크 중, 중간부분에 있는 것이 가득 차있는 것을 알 수 있는데 대단하게도 로페즈는 그것을 어깨에 들어 스티브에게 가져온다. 그러면 일단 상황은 완료. 파챠마마를 다시 교대시켜서 일행 쪽에 합류시킨 후, 스티브를 조작. 트럭의 운전석을 열면 열쇠가 없다. 그곳에 스티브의 툴킷 세트를 사용하면 트럭의 시동이 걸리고 이벤트로 넘어가게 된다.

▲ 어지간한 액션배우 뺨치는 모습이다.

▲ 네 놈이 배반을 할 줄이야!!!

21장 로페즈의 배반

■ 스토리

결국 로페즈의 배반으로 일행들은 정부군의 아지트로 잡혀오게 된다. 스티브와 줄리아, 그리고 카토우는 각각의 독방에 갇히게 된다. 그러나 카토우는 순간의 기지로서 독방을 빠져 나와 동료들을 구출하고 파챠마마를 구하기 위해 나서게 된다.

■ ACTION

처음에 조작은 카토우 밖에 할 수 없다. 순서대로 문과 세면대 침대를 조사하면 빨리 파챠마마를 구해야 된다는 말밖에 하지 않는다. 다음에 방구석 쪽을 보면 카토우가 기어오를만한 공간이 있으니 그곳을 기어올라가자. 그러면 아무도 없는 줄 알고 간수가 뛰어들어오니 카토우가 기습을 하여 빠져나갈 수 있게 된다(어느 게임을 보든 마찬가지지만 간수나 보초를 서는 놈들은 죄다 멍청한 경우가 많다). 카토우가 빠져 나오면 동료들을 구해야 한다는 것을 알 수 있다. 계속 전진하면 보초가 하나 있고 옷을 갈아입는 곳에서 군복을 입고 나오는 로페즈의 모습을 볼 수 있다(로페즈는 정부군의 꽤 높은 계급인 것 같다).

일단 병사때문에 진행할 수 없으니 옆에 있는 창고로 들어가자. 역시나 창고 안에는 카토우가 기어올라갈 만한 장소가 있다. 그곳을 올라가면 컨트롤 룸을 볼 수 있고, 나오는 것은 화약고다. 화약고에서 줄리아의 나이프와 라이터를 얻은 후 다시 나오자. 오른쪽으로 가면 숙직실로 갈 수가 있는데 거기에서 스티브의 툴킷 세트를 얻을 수 있다. 그 옆을 보면 메모가 있는데 그날의 정부군 일정을 알 수 있다. 다시나와 복도를 따라 죽 가다보면 벽면에 붙어있는 화재경보기와 끝에 보초가 서있는 곳을 발견할 수 있다.

다시 화약고로 와서 화약고의 천장 쪽을 잘 살펴보면 화재경보기가 있는 것을 알 수

▲ 여기서 적병을 처리

▲ 로페즈자식, 옷이 좋아 보인다

▲ 이곳에서 라이터를 써야 한다

있다. 그곳에 라이터를 사용하면 화재경보가 울리며 보초가 컨트롤 룸으로 뛰어들어가게 된다. 그 사이에 재빨리 화약고에서 나와, 아까 로페즈가 나왔던 방으로 들어가면 C.카드를 얻을 수 있다. C.카드를 얻은 후 나오면 아까 그 보초가 다시 있는 것을 알 수 있는데 보초가 뒤로 돈 사이에 재빨리 지나가자. C.카드를 사용해서 동료를 구하고 각각에게 아이템을 돌려준다.

다음은 줄리아로 아까 보초가 있던 곳으로 와서 처치를 한다. 그리고 스티브를 이용해 컨트롤 룸의 잠금장치를 해제하고 안으로 들어간다. 컨트롤 기계 앞에 스티브를 클릭하면 스스로 앉아 조작을 하게 된다. 그후 줄리아와 카토우를 차례대로 엘리에이터 홀 입구까지 데려다 놓자. 다시 스티브로 컨트롤 기계 옆을 보면 엘리베이터 홀의 문을 열 수 있는 장치가 있다. 그걸 클릭하면 엘리베이터 홀의 문이 열리게 되는데 딱 5초만 열리므로 그 사이에 재빨리 들어가야 한다. 이런 식으로 카토우와 줄리아 둘 다 들어간 후 엘리베이터 안에도 둘 다 같이 들어간다. 그리고 스티브가 방송으로 파챠마마는 최상층에 있다는 것을 가르쳐주면 일행은 최상층으로 향한다.

22장 파챠마마는 어디에?

■ 스토리

파챠마마를 찾아 온 주인공일행. 결국 찾아오기는 하지만 그녀는 로페즈와 함께였다. 가까스로 로페즈를 물리친 후, 파챠마마와 함께 탈출을 시도하는 일행은 과연….

■ ACTION

엘리베이터 홀을 나오면 바로 앞에 제어실이 있다는 것을 알 수 있다. 제어실에 둘 다 들어가자. 그런데 제어실 안이 너무 어두워 아무 것도 할 수가 없다. 그렇다고 줄리아의 라이터를 이용해서 스위치를 찾으려 해봤자 헛수고일 뿐임을 알아야 한다. 스티브로 바꾼 후에 컨트롤 기계의 좌측 상단을 클릭하면 제어실에 전원을 넣는 것이 가능하다. 전원이 들어온 제어실 안에서 카토우는 에어덕트가 있는 것을 알 수가 있다. 그러면 일단 줄리아는 제어실에 남겨두고 카토우만 에어덕트를 통하여 회의실로 빠지자. 회의실 안에는 얻을 아이템이 없으므로 바로 나온 뒤, 옆으로 들어가면 자료실이 있는데 거기서 구급상자와 파챠마마와 메루쟈 관련자료들이 있음을 알 수가 있다. 구급상자를 얻은 후 나와서 복도를 진행하면 바닥에 고압전류가 흐르는 곳이 있다. 그러면 거기서 줄리아로 바꾼 후 제어실 계기의 레버를 조작하면 전류의 방향을 바꿀 수 있다. 이런 식으로 두 개의 전류 바닥을 지나서 가면 병사가 있는 복도가 있고 그 옆에서 사람 목소리가 들림을 알 수 있다. 바로 로페즈가 파챠마마를 다그치고 있는 장면인데 무슨 이유에선지 그가 노리는 것은 파챠마마의 목숨이 아닌 산악게릴라의 아지트이다.

어쨌든 가토우가 등장하여 전투가 벌어진다(전투라고 해봤자 다른 게임의 그런 전투가 아닌 일방적으로 도망만치는 전투지만, 어쨌든 전투는 전투니까). 전투에서 가만히 있으면 로페즈가 쏘는 총을 족족 다 맞는다. 무조건 쉴새없이 움직여야 한다. 그러다 잘못해서 로페즈 쪽으로 가버리면 뒤통수를 한 방 맞는 수가 있으니 조심할 것. 방법은 로페즈 앞에서 얼쩡대며 조금씩조금씩 바닥 고압전류판으로 유인하는 것이다. 그런 식으로 유인하다가 로페즈가 고압전류판 위에 올라왔을 때 재빨리 줄리아로 바꾸어 제어실의 레버를 조작하면 로페즈는 멋지게 통닭이 되며 쓰러진다.

▲ 여기서 전기 제어를 할 수 있다

▲ 이 자식아, 다그치지 마라!

▲ 전기구이가 되는 로페즈

● 아콩카구아(ACONCAGUA)

그러고 나면 일행은 엘리베이터를 타게되는데 스티브가 옥상에 헬기가 있음을 알리고 자신도 그리 갈 것임을 알린다. 그런데 엘리베이터가 갑자기 전원이 끊기며 서게된다. 이 부분이 약간 조작이 까다로운데 우선은 희미하게 보이는 엘리베이터 패널을 각 캐릭터가 한 번씩 보게 한다. 파챠마마는 무언가 쓰여있지만 좀더 밝았으면 한다는데 우선 줄리아가 패널근처로 와서 라이터를 켠다. 그 후 패널을 살피면 스페인어?라며 의문부호가 뜬다. 줄리아를 그 상태로 그대로 두고 파챠마마만 조용히 줄리아 옆으로 데려다 놓는다. 다시 줄리아로 바꾼 후 그 상태 그대로 파챠마마에게 말을 건넨다. 그렇게 해서 줄리아가 만약 잠깐 와달라는 말을 한다면 OK. 써있는 말은 엘리베이터 위쪽에 탈출구가 있다는 것이다. 카토우로 바꾸어서 천장부분을 살펴보면 빠져나갈 구멍이 있다는 것을 알 수 있다. 그런 후 엘리베이터 구석 쪽으로 가보면 그곳에 카토우가 올라갈 수 있는 곳이 있으므로 그곳을 통하여 엘리베이터를 빠져나갈 것.

빠져나온 후 보면 앞에 소화전이 있는데 거기서 소방용 호스를 얻을 수 있다. 그 소방용 호스를 다시 엘리베이터 쪽으로 와서 사용하면 일행을 모두 끌어올릴 수 있다. 그러면 다음 장으로 넘어 갈 수 있게 된다.

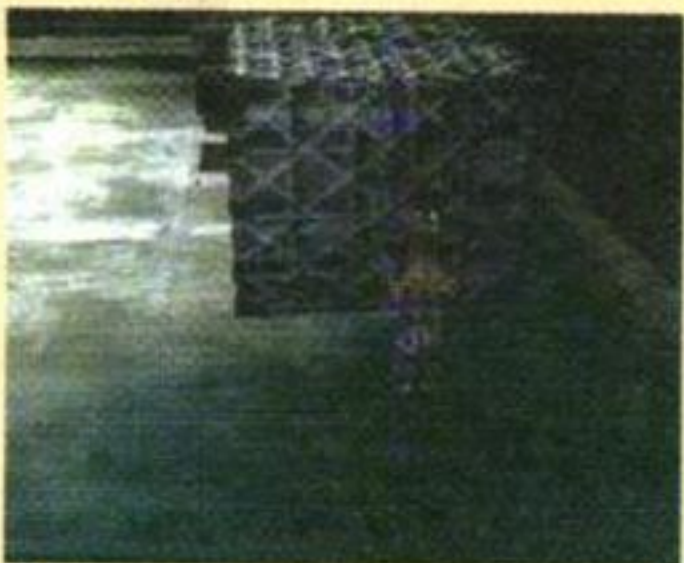
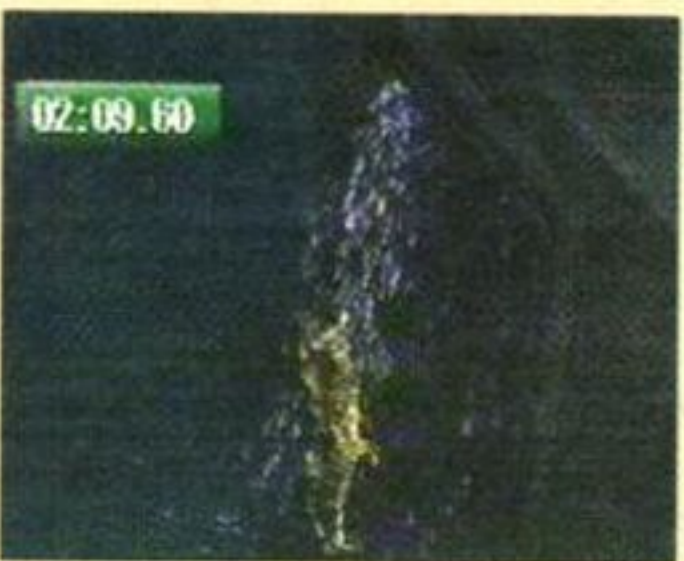
23장 탈출로의 길

■ 스토리

간신히 옥상까지 온 일행. 그러나 그 앞을 가로막고 있는 것은 새카맣게 타버린 데다가 손에는 기관총까지 든 로페즈였다. 왜 이렇게 막느냐는 파챠마마의 질문에 삼 년전 게릴라에 의해 가족을 잃은 자신의 과거를 밝히는 로페즈. 그러나 주인공일행을 막으니 어쩔 수 없이 쓰러트려 주자. 일행은 헬기를 이용한 극적인 탈출에 성공하고 독립기념행사 광장에 무사히 도착한다. 그리고 파챠마마의 등장으로 불안했던 기운의

독립기념광장의 모습은 대번에 환호로 바뀌고 사람들은 자유를 외친다. 정말로 파챠마마는 메루자에 있어서 자유의 여신이었던 것이다.

■ ACTION

▲ 보스전 장면은 이렇다. 방향을 잘 보고 로페즈의 주의를 끌어야 한다

▲ 여기서 그물을 얻는다

▲ 물을 뒤집어 쓰면 건널 수 있다

▲ 파챠마마로 인해 기뻐하는 시민들

옥상에 올라가면 로페즈가 기다리고 있다(얼굴을 새카맣게 타가지고). 한 손에 기관총을 난사하는 로페즈 앞에서 최후의 보스전을 치러야 한다. 이번은 상당히 난감하기 그지없는데 도대체가 우리편은 권총 한 자루 없는데 어떻게 기관총과 싸우라는 것인지…. 일단 펼쳐지는 구도를 보면 옥상 한 가운데 서있는 로페즈와 주변 컨테이너 뒤에 숨은 일행을 볼 수 있다. 가만히 살펴보면 로페즈의 사격방향은 전방 180˚라는 것을 알 수 있다. 즉, 그 말은 뒤로 돌아가면 총에 안 맞는다는 얘기다.

우선 파챠마마를 이용해 우측으로 로페즈의 주의를 집중시키자. 단, 주의할 것은 반드시 잠깐 몸을 드러냈다가 다시 숨어야 한다는 것이다.(안 그러면 기관총에 맞는다.) 그렇게 되면 카토우가 있는 쪽이 로페즈의 후방을 점하게 된다. 그러면 재빨리 건너편 컨테이너로 달려가도록 하자. 그러면 다시 로페즈의 주의는 카토우 쪽을 향하게 된다. 그런 다음 카토우로 움직여 현재 로페즈가 바라보는 방향의 우측으로 주의를 끈다. 그러면 줄리아가 있는 방향이 후방이 된다. 그 후 줄리아가 건너온 다음 다시 파챠마마로 주의를 끈다. 그렇게 하면 줄리아로 하여금 카토우가 있는 곳까지 가게 할 수 있을 것이다. 그 옆을 보면 조명탑의 배전판이 있다. 그걸 줄리아의 나이프를 사용하면 배전선을 끊어버리며 조명이 꺼지게 된다. 그렇게 되면 로페즈의 시야가 좁아져서 옥상 가운데의 밝은 부분이 아니면 발각되지 않는다. 그런 후에는 카토우를 이용하여 옥상 오른쪽에 있는 화물로 다가가 그물을 얻도록 하자. 그물을 얻은 후 잘 보면 물이 떨어지는 곳이 있는데 그곳으로 가서 위로 올라간다. 그 위에서 움직이면 로페즈의 머리 위를 점할 수가 있다. 거기서 그물을 쓰면 카토우와 로페즈의 육박전이 벌어지고 총을 줄리아가 줍는다. 그러나 너무 어두워서 줄리아는 쏠 수가 없다. 그리고 카토우는 로페즈의 상대가 되지 않는다. 그러한 때에 스티브가 등장을 한다. 줄리아는 스티브에게 조명을 켜라고 말하고 그럼 스티브를 조작하여 조명을 켜야한다. 배전판은 쭉 걸어가다 보면 보이니 그곳에서 스티브의 툴킷을 쓰면 조명이 들어오고 줄리아는 로페즈를 쏴버린다.

그럼 이제 헬기가 있는 건물로 넘어가는 일만 남았다. 그러나 유일한 수단인 엘리베이터가 없어졌기 때문에 옆의 크레인을 기동하여야만 한다. 게다가 로페즈가 자폭장치를 누르는 바람에 시간은 3분밖에 없다. 일단 크레인을 가동시키면 줄리아와 파챠마마가 스티브가 있는 곳으로 갈 수가 있다. 그런 후 카토우가 건너가려고 할 때 밑에서 불길이 일어나 건너갈 수가 없게 된다. 그럼 바로 옆을 보면 물이 쏟아지는 곳이 있는데 그곳을 클릭하면 카토우가 물을 뒤집어써서 건너면 되겠거니 하고 생각한다. 그렇게 되면 건너편 빌딩으로 건너갈 수가 있고 게임은 엔딩을 향하여 흐르게 된다.

에필로그

그후에 메루자는 UN의 감시하에 선거가 치러졌다. 파챠마마는 거기서 대통령이 되었다. …이것이 내가 경험했던 일의 모든 것이다.

마지막으로

일단 이 게임은 상당히 재미가 있다. 단지 아직은 우리나라에 그렇게 많이 퍼진 게임이 아닌 것 같아 마음이 걸리기는 하지만 만약 많이 풀리게 된다면 꼭 플레이해볼 것을 권한다. 플레이 시간도 그렇게 길지 않으니 부담없이 플레이할 수 있고, 재미도 확실히 보장한다. 그러나 아쉬운 것은 그럴듯한 동영상 하나 없었다는 것과 클리어 후의 특전 같은 것이 전혀 없다는 것. 그리고 개인적으로 바랬던 카토우와 줄리아의 로맨스가 없었다는 것이…

●장르:S · RPG ●제작사:E3 스탭 ●발매일:5월 18일 ●발매가:6, 800엔

기사라는 이름의 몬스터 조련사

브리건다인 -그랜드 에디션

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

여섯 나라의 군주가 서로 치열하게 다투며 대륙 통일에의 꿈을 키우는 게임인「브리건다인」. 이번에 발매된 PS판은 예전의 작품들을 토대로 몇몇 변경점을 추가하여 '그랜드 에디션'이란 부제를 달고 등장하였다. 여타 비슷한 내용을 가진 시뮬레이션 게임들에서는 특히 전략과 전술이 중요한 과제로 떠오르지만 그에 비교해서 이 '브리건다인'은 수집방면의 비중도 만만치 않다. 과연 당신은 많은 캐릭터들만큼이나 방대한 양을 자랑하는 이벤트들을 100% 모을 수 있을까?

공략 ⋯ 니치스

룬에 의해 인도되는 대지, 폴세나

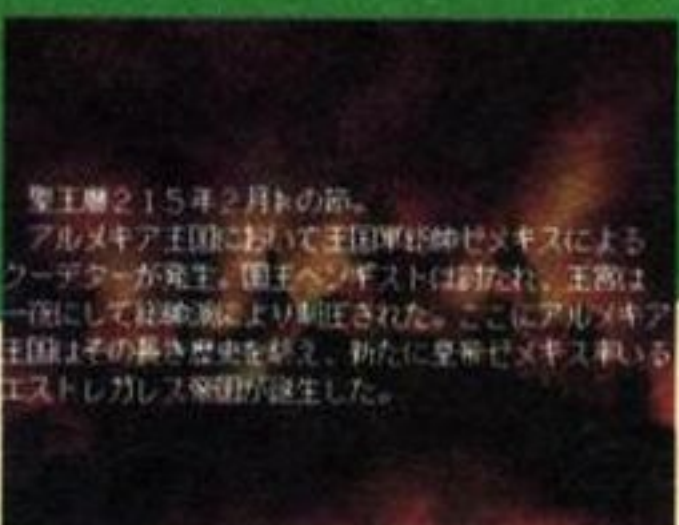
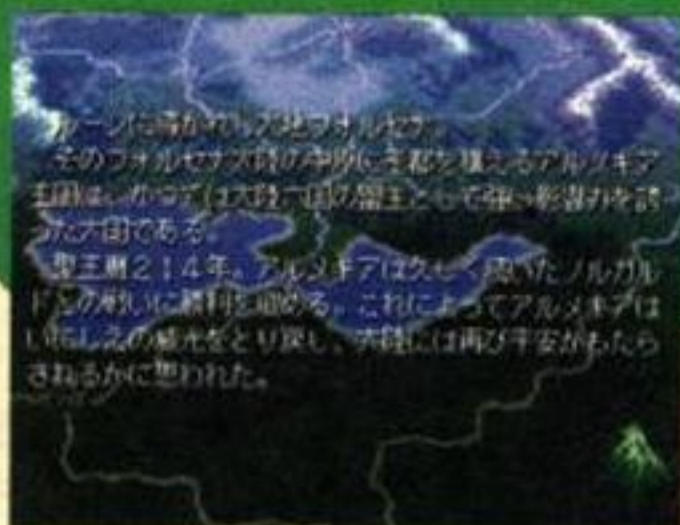
6개의 나라로 이루어진 폴세나는 대지에서 '마나'라는 이상한 힘이 새어 나오는 마법의 대륙이다. 사람들은 고대부터 '마나'의 힘을 사용해서 이차원의 세계로부터 몬스터를 소환하였고, 이를 전쟁에 이용해 왔었다. 그렇다고 해서 아무나 몬스터를 마음대로 조종할 수 있는 건 아니다. 그것은 '룽마력'이라고 하는 특별한 힘을 가진 사람들만이 가능한 일이었다. 사람들은 존경과 두려움의 기분을 담아 그들을 '룬의 기사'라고 불렀다….

프롤로그

-동란의 개막-

폴세나의 중원을 중심으로 자리잡고 있는 알메키아 왕국. 예로부터 대륙 6개국의 맹주로서 군림해 온 대국이다. 성왕력 214년에 알메키아는 오랫동안 지속되어 왔던 놀갈드와의 전쟁을 승리로 장식함으로써 폴세나의 땅에 다시 평화가 찾아올 것이라 생각되었다. 하지만….

이듬해인 성왕력 215년 2월 '손'의 절기, 갑자기 반란을 일으킨 왕국군 총사 '제메키스'에게 국왕인 헨기스트가 암살되어 하룻밤 사이에 알메키아 왕국은 멸망했다. 대륙제패라는 야망에 사로잡힌 제메키스는 새로이 제국 에스트레가레스의 수립을 선언한다. 그리고 스스로를 황제라고 칭하며 각지로의 진격을 개시하였다.

지금 시대는 동란의 개막을 맞게 되었으며 영웅들은 그 운명도 모른 채 동란의 무대로 이끌려가게 되었다.

나라별 주요 인물 소개

서 알메키아(西アルメキア)

군주 : 란스(ランス)

제메키스 총사의 반란에 의해서 나라를 잃은 알메키아 왕국의 왕자. 아직 소년이면서도 운명에 굴하지 않고 대륙에 퍼진 동란에 정면으로 대응하고자 하는 곧바른 성격의 소유자이다. 그 순수함과 용기, 정열에 끌려서 많은 사람들이 목숨을 바쳐 함께 싸워나가게 된다.

란스는 이도류에 의한 빠른 공격에 능숙하며 간단한 마법들도 사용할 줄 안다. 처음에는 좀 부족한 점을 느낄 수 있으나 성장할수록 확실히 달라져 가는 모습을 보게 될 것이다.

기사들

게라인트(ゲライント)

언제나 란스 왕자에게 충성을 맹세하고 있는 믿음직스런 남자. 알메키아 왕국의 부흥에 제일 앞장서고 있기도 하다. 제국사귀장(帝國四鬼將)의 한 명인 에스크라도스와는 사제지간이었지만….

하레(ハレー)

'유성의 하레'라는 별명을 가진 미모의 여기사. 그 화려한 창 솜씨로 전장에서 탁월한 실력을 보여준다. 무언가를 쫓고 있는 듯하며 대륙 여기저기를 돌아다니고 있다.

메레아간트(メレアガント)

구 파드스트 공국(현 서 알메키아)의 왕자. 오만한 성격의 소유자로서 이제 겨우 신참의 입장인 란스 왕자가 나라를 지도하는 것에 대해 반감을 품고 있다.

골(ゴール)

파드스트 공국의 늙은 왕. 유랑의 몸이었던 란스를 받아들여 주었을 뿐만 아니라 제메키스를 타도하기 위한 전쟁을 위해 란스에게 나라를 넘겨주기도 하였다.

레오니아(レオニア)

군주: 리오넷세(リオネッセ)

신탁에 의해서 여왕으로 즉위하기 전까지는 보통의 여자애로서 살아왔었다. 침착하고 친절한 마음을 가지고 있다. 전란에 휩싸인 폴세나에서 한 나라의 여왕으로 있다는 것은 그녀에게 있어서 대단히 부담스럽지만 최대한으로 사람들의 목숨을 지키려 노력하고 있다. 기사인 킬프와는 소꿉친구이기도 하다. 그 가련한 모습에서는 상상도 할 수 없을 만큼의 마력을 지니고 있으며 공격 및 회복마법을 주로 사용한다.

기사들

킬프(キルーフ)

여왕인 리오넷세와는 소꿉친구이다. 그녀를 사랑하고 있기 때문에 나라를 위해 서라기보다는 단지 리오넷세를 지키기 위해 싸우는 경향이 강하다. 거칠고 난폭한 성격을 가진 뜨거운 사나이.

파텔누스(パテルヌス)

여왕 리오넷세를 보좌하면서 자신도 전장에 나가서 싸우는 전투사교. 리오넷세와 킬프를 상냥하게 돌보아주기도 한다.

아스밋(アスミッド)

통칭 '퍼펙트 맨'. 농담이 통하지 않는 성격의 소유자로, 대부분 그를 상대하길 어려워하지만 명확한 판단력과 현명한 조언으로 리오넷세의 두터운 신임을 받고 있다.

랑게볼그(ランゲボルグ)

자칭 레오니아의 두뇌. 그 엉뚱한 성격은 리오넷세로 하여금 곤란에 처하게 하는 경우가 많다. 전장에 나가기만 하면 반드시 몸 상태가 나빠진다는 진짜 어쩔 수 없는 사나이.

놀갈드(ノルガルド)

군주: 베이나드(ヴェイナード)

대륙의 통일을 꿈꾸는 은발의 청년군주. 그의 용맹함은 널리 알려져 있으며 '하얀 늑대' 라고 불려진다. 지략의 면에서도 대륙 굴지의 우수한 전략가이기도 하다. 이러한 패기 넘치는 군주를 수하의 기사들이 잘 따르고 있으며, 특히 왕의 오른팔 격인 그인그라인을 필두로 한 가신들의 단결력이 뛰어나다.

베이나드는 근접전투에서도 뛰어날 뿐만 아니라 마법의 면에서도 다른 어지간한 마법사들과는 수준을 달리한다. 하지만 성장 면에서는 비교적 뒤떨어지는 것이 흠. 그의 누나인 에스메레는 적국인 에스트레가레스 제국의 황제 제메키스의 아내이기도 하다.

기사들

그인그라인(ツイングライン)

베이나드와 함께 자라왔기 때문에 그와 신뢰가 두터운 친구이자 군사이다. 베이나드보다는 나이가 많기 때문에 보다 냉정하고 침착한 면을 보여준다. '은의 기사' 라고도 불리고 있다.

에라이네(エライネ)

중신 로드블이 무척이나 아끼는 딸. 아버지를 존경하기 때문에 같은 길을 걷고자 한다.

브란가네(ブランガーネ)

전에 왕이었던 드레미닷츠의 딸로서 '백야의 여신' 이라고 불려진다. 여자는 나라를 이어받을 수 없기 때문에 육촌이었던 베이나드가 대신 즉위하게 되었다. 때문에 어린 왕이라는 것에 대해 상당히 도전적인 태도를 보이게 된다.

엑톨(エクトール)

놀갈드 기사로의 서열로 보면 가장 낮은 지위에 있지만 그 활발함과 밝은 성격 때문에 확실한 존재감을 나타내는 청년이다. 언젠가는 꼭 하얀 늑대의 오른팔이 되고 싶다라고 생각하고 있다. 놀갈드가 자랑하는 젊은 힘의 상징적 인물.

카레온(カーレオン)

군주: 카이(カイ)

상냥하고 신뢰감 있는 면모를 보여주고 있지만 그 뒷면에는 깊은 지성과 정열이 숨겨져 있다. 의욕을 느끼지 못하는 듯한 발언을 자주 하지만, 사실 대륙의 정세를 냉정하게 판단하는 지력을 갖춘 군주. 말괄량이 여동생인 메리옷과 입이 험한 나이트 마스터 디나단 등의 인물들에 둘러싸여 있는 궁정은 언제나 밝은 분위기를 자아낸다.

모든 군주들 중에서 최고의 마력을 소유하고 있으며 사용할 수 있는 마법의 수와 MP에 있어서도 최강이다. 대륙의 어디를 둘러봐도 마법에서는 카이과 견줄만한 인물이 없을 정도이다. 하지만 근접전에서는 그만큼 불리. 그리고 비교적 높은 성장성을 보여준다.

기사들

메리옷(メリオット)

현왕 카이의 여동생. 밝은 성격의 말괄량이이다. 카이에 대해서는 항상 시끄러운 태도를 보이지만 그 속에는 오빠에 대한 깊은 존경과 사랑이 담겨져 있다.

디나단(ディナダン)

나이트 마스터의 칭호를 가진 대륙최강의 명성 높은 기사. 그렇지만 성격이 가볍기 때문에 카이가 즉위할 때까지는 엄숙한 궁정의 생활에 익숙하지 못했던 것 같다.

미리아(ミリア)

그림을 그리면서 대륙 각지를 떠돌아다니고 있는 기사. 그 때문인지 여러 곳에 그녀의 친구들이 많이 퍼져 있다.

엑톨(エクトール)

발명이 취미라고 하는 신관. 하지만 카이의 말에 의하면 '그의 발명품들은 메리옷이 기뻐하는 것이기 때문에 전혀 도움이 되지 않는다' 라고 할 만한 것이다.

이스카리오(イスカリオ)

군주: 드리스트(ドリスト)

군주라고는 생각되지 않을 정도로 제멋대로이고 이상한 성격을 가진 남자. 중신회의의 결정보다 자신의 생각을 우선하기 때문에 중신들은 많은 괴로움을 받고 있다. 한 마디로 말해서 '하고싶은 대로 한다', 그 자체이다. 그렇지만 룬의 기사로서 실력은 초일류. 진홍의 큰 낫을 이용한 직접공격은 물론 마법, 룽마력과 룽마범위 등, 거의 모든 부문에 있어서 상당한 능력치를 자랑한다. 군주가 군주인 만큼 그 수하에 있는 인물들도 개성이 넘치는 멤버가 많다. 성장성은 비교적 낮다.

기사들

이리아(イリア)

그림자처럼 언제나 드리스트의 곁에 붙어 그를 따르고 있는 강한 창술사. 별로 입을 여는 적이 없으며 명령에만 절대 복종하고 있어서 살인인형(킬러 돌)이라고 불린다.

캬므덴(キャムデン)

드리스트의 곁에서 그의 기분을 돋구는 역할을 담당하고 있는 남자. 하지만 결코 뒤떨어지지 않는 능력을 갖고 있다.

알스타(アルスター)

이스카리오의 양식가. 나라의 장래를 걱정해서 갖가지 대책을 실행하려 하지만 그것이 드리스트에게 받아들여진 적은 없다. 전통과 위엄을 중시하는 그에게 불만스러운 나날은 오늘도 계속된다.

바이데마기스(バイデマギス)

미친 왕이라고 불리는 드리스트를 '재미있는 녀석' 이라고 생각하여 같이 미쳐 날뛰는 것을 낙으로 삼고 있는 호걸. 입을 크게 벌려 웃는 모습이 인상적이며 고민이라는 건 전혀 찾아볼 수 없을 것 같은 인물이다.

에스트레가레스(エストレガレス)

군주: 제메키스(ゼメキス)

예전의 알메키아 왕국군 총사였으며 현재 에스트레가레스 제국황제이다. 힘이야말로 전부라고 믿고 패도를 걷고 있다. 거대한 크로스보우를 한 손으로 가볍게 다루고 있으며 그 화살은 갑옷조차도 종이처럼 관통할 정도라고 한다. 룽마력과 룽마범위의 능력은 경이적으로 높으며 모든 기사들 중 최고를 자랑하고 있다. 그 수하에는 데스나이트 카돌을 위시한 제국사귀장이라고 불리는 강력한 기사들이 있다. 제메키스는 최강의 힘을 가진 반면에 그 이상의 성장은 거의 바랄 수 없다는 것이 애석한 점.

기사들

카돌(カドール)

제메키스의 뛰어난 부관으로서 대륙최고의 사악함을 자랑하는 기사. 데스 나이트(사신기사) 또는 칠흑 기사라는 두 가지의 별명을 가지고 있다. 그 신변에 대해서는 전혀 알려진 것이 없는, 의문으로 둘러싸인 남자. 거대한 전투용 도끼를 무기로서 사용하고 있다.

미라(ミラ)

알메키아의 무인가문인 나스를 집안의 양녀. 자란 환경은 다르지만 미레라고 하는 쌍둥이 여동생이 있다. 어릴 적부터 말을 잘 타고 검술에 능하여 남자들에게 이기는 경우도 많았다. 현재는 생가를 이어받아 가문명예의 부흥을 노리고 있다.

에스메레(エスメレー)

놀갈드의 왕 베이나드의 누나이기도 하다. 강화조약에 의해 인질로 알메키아로 보내졌으며 제메키스의 부인이 되었다.

미레(ミレ)

마도로 유명한 랄센 집안의 양녀로 길러져 온 소녀. 쌍둥이 언니인 미라가 있고 그 쌍둥이라는 사실 때문에 그녀들의 삶이 복잡해지고 있다. 몰락한 생가의 부흥을 위해 언니와 함께 제국에 들어왔다.

조작설명

버튼	평상시	전투시
방향키	커서의 이동 및 항목 선택	평상시와 거의 같음
SELELCT버튼	쓰이지 않음	화면 하단의 간단 스테이터스 칸의 유무 결정
STATRT버튼	메뉴를 불러 냄	오토 모드의 중단 및 메뉴 화면을 불러 냄
○버튼	결정 및 스테이터스 화면 넘기기	유닛이나 항목의 선택 및 결정 등
×버튼	취소 및 커서를 빠르게 이동(계속 누르면서 방향키)	평상시와 거의 같음
□버튼	대사 스킵, 커서를 빠르게 이동, 항목의 복수 선택	평상시와 거의 같음
△버튼	스테이터스 화면 및 간단 정보 칸을 출현시킴	평상시와 거의 같음
R1/L1버튼	거점의 선택	유닛의 선택
R2/L2버튼	쓰이지 않음	전투 맵 화면의 변환(2D or 3D)

초기 화면의 메뉴 설명

뉴 게임(NEW GAME)	게임을 처음부터 시작한다. 게임의 스토리를 즐기는 1인 전용 플레이 외에도 최대 6명이 즐길 수 있는 '멀티플레이 모드(マルチプレイモード)'를 고를 수 있다.
컨티뉴(CONTINUE)	세이브 파일이 있으면 선택해서 게임을 이어서 한다.
튜토리얼(TUTORIAL)	전술의 기초, 유닛의 능력, 각개격파, 습격에 대해서 자세하게 설명해준다.
리콜렉션(RECOLLECTION)	게임을 진행하면서 모은 여러가지 자료들을 감상할 수 있다. 위에서부터 '대륙 맵 이벤트', '전투 맵 이벤트', '출격 대사', '퇴각 대사', '퀘스트', '특수 퀘스트', '그 외'의 순으로 되어있다.

게임 중간의 메뉴 설명(스타트 버튼으로 불러냄)

◀세력 화면에서는 색깔로 나라들이 잘 구분되어 있다

▶전투 맵의 전체적인 세력을 알 수 있다

실행(實行)	편성과 자신의 턴에서 등장. 지정한 명령들을 실행시킬 때 쓰이며 상대방의 차례로 넘어가게 된다
종료(終了)	전투 맵에서 등장하는 메뉴. 순서가 돌아온 아군 부대의 행동을 모두 종료시키고 다음 부대로 순서를 넘긴다
오토(オート)	조작을 모두 COM에게 위임할 수 있다. 참고로 전투 맵에서는 스타트 버튼을 눌러서 오토 모드를 중단할 수 있다
유닛(ユニット)	현재 모든 나라의 기사 유닛을 살펴볼 수 있다. 전투 중에는 전장에 있는 유닛들을 살펴보는 데 쓰인다
부대(部隊)	아군의 부대들이 어떤 행동을 하고 있으며 어디에 있는지를 한눈에 알 수 있다
세력(勢力)	현재 대륙 내 각 나라들의 세력을 나타낸다
전장(戰場)	전장의 미니 맵을 본다. 미니 맵에는 양 나라 부대의 위치도 표시된다
세이브(セーブ)	지금까지의 게임의 내용을 메모리카드에 기록한다. 나중에 다시 이어서 할 수 있다
옵션(オプション)	시스템에 관련된 여러가지 항목을 마음대로 조정할 수 있다. 초기의 설정으로 되돌리는 것도 가능

게임의 시스템

게임의 전반적 흐름

1. 군주의 선택

▲맘에 드는 군주를 고르자

게임을 처음으로 시작하면 군주를 선택하게 된다. 선택할 수 있는 군주는 총 6명. 선택한 군주에 따라서 각각 다른 이야기가 펼쳐지게 된다. 그밖에 게임의 난이도도 선택할 수 있다. 초급(初級), 중급(中級), 상급(上級)의 3가지 중에서 자신의 맘에 드는 한가지를 고르자. 단, 초급은 제한기간이 없지만 중급과 상급은 6년 이내로 엔딩을 보아야 한다.

2. 대륙 맵

오프닝 이벤트가 끝나면 대륙의 맵이 표시되어지며 본 게임이 시작된다. 우선 편성 페이즈(編成フェイズ)에서 여러가지 준비를 해두어야 한다. 맵 위에서 현재 아군의 기사가 있는 거점을 선택하면 몇 가지 커맨드가 뜨게 되는데 그에 대한 설명은 다음과 같다.

▲편성의 시작이다

편성 페이즈 커맨드

● **편성(編成)** 부대의 구성을 행하는 커맨드이다. 선택하면 편성 화면으로 바뀌면서 다시 여러가지 커맨드가 나타난다(커맨드 설명은 나중에).

● **소환(召喚)** 해당 거점에서 몬스터를 소환한다. 이때 필요한 것이 기사와 마나(マナ)이다. 각 몬스터마다 소환 시에 필요한 마나의 양은 차이가 있으며 몬스터의 양이 꽉 차면 더 이상 소환할 수 없다. 참고로 마나는 각 거점으로부터 고유한 양이 매 턴마다 입수된다. 소환된 몬스터는 일단 '스톡(STOCK)' 칸에 보관되며 나중에 교체 커맨드를 써서 부대에 배치시킬 수 있다.

● **이동(移動)** 자국 내의 다른 거점으로 부대를 이동시킬 수 있다. 현재 선택한 거점에 있는 부대들이 표시되고 그 중에 한 부대를 선택해서 목적지를 정해주면 된다. 참고로 ㅁ버튼을 이용하면 복수의 부대를 지정할 수도 있다.

● **퀘스트(クエスト)** 탐색의 목적으로 기사들을 출장 보낸다. 퀘스트 실행 중에는 아이템의 입수, 해당 기사의 능력치 성장, 재야 기사의 발견 등의 좋은 일들도 일어날 수 있으나 부상을 당하는 경우도 있으므로 주의. 퀘스트는 중요한 이벤트들과도 관련이 많으므로 소홀히 해서는 안 될 것이다.

● **대기(待機)** 부대를 그 거점에 대기시킨다. 다른 커맨드를 실행시켜 놓았어도 이 명령을 통해서 다시 처음처럼 대기상태로 만들어 놓는 일이 가능하다.

● **스테이터스(ステータス)** 해당 거점에 있는 부대의 유닛들을 자세히 살펴볼 수 있다. 거점을 선택한 후 △버튼을 눌러도 같은 효과가 있다.

편성 커맨드 설명

● **교체(いれかえ)** 부대 내에 배치된 유닛들의 위치를 교체시킬 수 있다. 이 때 부대 칸의 오른쪽에 표시되어있는 숫자는 각각 '통마 코스트(統魔コスト)/통마력(統魔力)'을 나타낸다. 통마 코스트는 그 몬스터를 복종시키는데 걸리는 일종의 비용으로서 몬스터의 계통이나 클래스에 따라서 각각 다른 수치가 정해져 있다. 이 통마 코스트의 합이 기사의 통마력을 넘어서게 되면 그 부대는 유지될 수 없으므로 적절한 몬스터 분배가 필요하다.

● **클래스 체인지(クラスチェンジ)** 유닛마다 정해져 있는 클래스를 다른 클래스로 바꾸려 할 때 사용하는 커맨드이다. 체인지가 불가능한 유닛에는 ×표가 붙으며 상위 클래스로 체인지할 수 있는 유닛에는 'UP'이란 표시가 붙게 된다. 클래스 체인지의 조건 등에 대해서는 나중에 설명하겠다.

● **장비(装備)** 현재 소유하고 있는 무기나 방어구들을 장비하거나 떼낼 수 있다.

● **아이템(アイテム)** 역시 소유하고 있는 아이템들을 사용할 수 있다.

● **이름(名前)** 몬스터의 이름을 자유롭게 지어줄 수 있다(당연히 기사는 불가능).

● **삭제(削除)** 쓸모 없는 몬스터를 없애버릴 수 있다.

▲오른쪽의 파란 숫자가 통마력에 관계된 수치

▲별의 숫자가 높을수록 상위 클래스임을 나타낸다

게임 중간 메뉴를 불러내어(스타트 버튼) 편성 페이즈를 종료하면 곧이어 공격 페이즈(攻撃フェイズ)로 진행하게 되며 적국으로의 공격여부 등을 결정할 수 있다. 역시 거점을 선택하면 나오는 커맨드들을 이용하면 된다.

공격 페이즈 커맨드

● **공격(攻撃)** 인접한 적국의 거점으로 쳐들어가려 할 때 이 커맨드를 선택하면 된다. 해당 거점에 있는 기사들의 목록이 나타나는데 그 중에 마음에 드는 인물을 선택해서 공격할 목적지를 정하면 된다. 이 때 공격을 보낼 수 있는 기사의 수는 제한이 없지만 실제로 전투에 참가하는 부대의 수는 3개라는 것을 명심하자. 또한 바로 전에 이동을 끝냈거나 부상 및 퀘스트 상태의 기사는 공격을 시킬 수 없다.

● **대기(待機)** 그 거점에 머무르게 하는 명령어. 하지만 종료 커맨드를 고르면 자동으로 대기 상태가 되므로 그다지 선택할 필요가 없다.

● **스테이터스** 편성 페이즈 때와 같다.

공격은 플레이어가 직접 실행하는 것 이외에도 다른 나라들에 의해서 일어날 수 있다. 이 때 플레이어는 방어의 입장에서 전투를 진행해야 하므로 사전에 치밀한 준비가 필요하다.

3. 전투 맵

▲전투가 시작되기 직전에 출전할 부대를 고를 수 있다(3부대까지)

아군의 부대가 적 거점에 쳐들어갔거나 반대로 적군의 부대가 아군이 거점으로 쳐들어 온 경우 전투 맵으로 무대가 바뀌게 된다. 전투 맵은 육각형의 헥스로 이루어져 있으며 플레이어는 룬의 기사와 몬스터들을 조종해서 적과 싸워야 한다. 순서가 돌아온 아군의 유닛을 선택하면 나타나는 커맨드들을 이용해서 여러 행동을 행할 수 있다.

유닛 커맨드

▲차례가 돌아온 부대의 유닛을 선택하면 커맨드가 나타난다

● **이동(移動)** 유닛을 다른 곳으로 움직인다. 이동할 수 있는 범위는 하얀 선의 헥스로 나타나며 그 범위는 유닛의 이동 능력과 지형 대응에 따라 다르다.

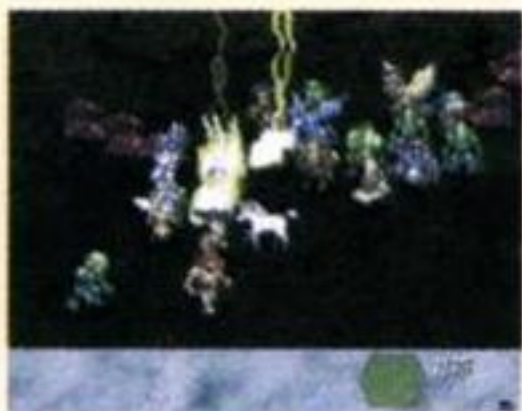
● **퇴각(退却)** 기사에게만 나타나는 커맨드로서 그 전장에서 물러나고 싶을 때 쓰인다. 부대의 피해가 커질 것 같으면 일단 퇴각해서 병력을 보존해 두자.

● **대기(待機)** 유닛을 그 자리에 대기시킨다. 이동 후에도 쓸 수 있다.

● **공격(攻撃)** 적이 해당 유닛의 사정거리 안에 위치할 때 고를 수 있다. 물론 이동한 후에도 마찬가지이다. 가장 기본적인 공격을 행하며 이 때 크리티컬 히트가 나면 위력이 늘어나게 된다. 또한 사정거리 2이상의 공격은 상대의 반격을 받지 않는다.

● **마법(魔法)** 마법을 익히고 있는 유닛이라면 이 커맨드를 사용해서 여러 가지 마법을 구사할 수 있다. 마법의 효과범위에 따라 표시가 다르게 나타난다.

● **특수(特殊)** 몬스터 유닛에게서 볼 수 있는 커맨드. 유닛이 가지고 있는 고유한 기술들을 구사할 수 있다.

▲공격 시에는 아군과 적군의 명중률 등이 표시된다

▲마법공격을 이용하면 좀 더 효율적인 전투를 벌일 수 있다

룬의 기사는 그 해당 부대의 리더로서 만약 적에게 당한다면 그 부대 구성원이 모두 퇴각하게 되므로 조심하자. 몬스터는 강력하고 성장시키기도 쉽지만 한 번 죽게되면 기사와는 달리 그 자리에서 소멸되어서 다시는 부활하지 못하므로 중요한 몬스터일수록 소중히 다루어야 한다.

전투는 턴 제로 진행되며 12턴의 제한이 있다. 12턴이 지나면 방어하는 입장의 나라가 자동으로 승리하게 되지만 적군의 유닛이 맵 위의 성에 위치하고 있다면 패배하게 된다. 행동의 순번은 부대 단위로 돌아가게 되며 적군과 아군에 관계없이 리더의 레벨이 높은 순서대로 먼저 행동하게 된다. 적의 부대를 전부 물리치거나 퇴각시키면 그 전투 맵에서 승리할 수 있다.

▲성 위에 위치한 유닛은 턴마다 HP가 100씩 회복된다

4. 승리한 다음에는…

전투에서 승리하면 보너스 경험치를 받게 되고 적의 거점을 점령할 수 있다. 반대로 적의 침공을 막아냈다면 해당 거점의 방위(防衛)에 성공한 것이 된다. 계속해서 적국의 거점을 모두 점령해 간다면 그 나라는 곧 멸망에 이르게 된다. 전투는 플레이어의 나라뿐만이 아니라 적국들의 사이에서도 일어난다. 또한 자국과 동일하게 적국에서도 유닛의 성장 및 클래스 체인지가 이루어진다.

그 턴에 행해지는 전투가 모두 끝나면 다시 대륙 맵으로 돌아오게 되며 계속 순서가 반복된다. 이렇게 해서 모든 적국을 멸망시키면 드디어 대륙의 통일에 성공하게 된다. 참고로 대륙 맵에서의 한 턴은 곧 한 절기와 같다.

▲화면 왼쪽 상단에 있는 바로 세월 표시(절기도 표시)이다

전투시스템

리더를 쓰러뜨려서 일발 역전을 노리자

▲부대에 있어서 기사들이 가장 중요하다

전장에 있는 몬스터는 모두 리더인 룬의 기사가 거느리고 있다. 한 부대를 지휘하고 있는 룬의 기사를 쓰러뜨리면 그 해당 부대는 전부 퇴각하게 된다. 이 점을 이용해서 아무리 불리한 상황에 있더라도 요령있게 적군 부대의 기사만 쓰러뜨린다면 전세를 역전시킬 수도 있고 또한 반대로 역전을 당할 수도 있는 것이다. 따라서 성장에 큰 목적이 없다면 우선적으로 적군의 기사들을 노리자.

이와 비슷하게 전장에 출전한 적군의 군주를 쓰러뜨리면 그 전장에 있는 적 유닛은 모두 퇴각하게 되므로 확실히 승리를 얻을 수 있다. 따라서 전장에 적의 군주가 보인다면 다른 부대들보다 우선적으로 노리도록 하자.

참고로 부대의 리더가 당한 경우에 미처 퇴각하지 못하고 전장에서 도망쳐 다니는 몬스터가 종종 생기는 것을 볼 수 있다. 그러한 몬스터는 해당 전투에서 승리한 나라가 자동으로 얻게 된다. 물론 공격도 걸 수 있지만 반격을 하지 않는 건 아니므로 주의해야 한다.

통마범위(統魔範圍)

▲되도록 몬스터는 이 범위 안에서 싸우도록 하자

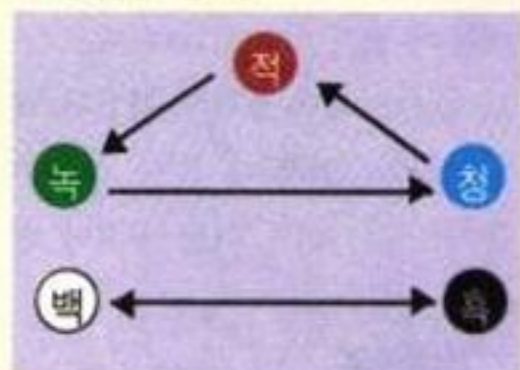
통마범위라는 것은 기사의 수하에 있는 몬스터를 잘 컨트롤할 수 있는 범위를 뜻한다. 화면 상에서 파랗게 점멸하는 범위가 바로 통마범위를 나타내는 것이다. 만약 몬스터가 범위의 밖으로 나가있어도 명령에는 따르지만 공격력이나 방어력 등의 능력이 저하되기 때문에 크게 불리하게 된다. 따라서 특수한 경우가 아니라면 반드시 몬스터를 통마범위 내에 위치시키도록 하자.

다양한 공격 수단

브리건다인에서는 메이지의 마법이나 드래곤의 브레스 등등 적을 공격하기 위한 여러가지 수단이 존재한다. 마법이나 특수 공격에는 각각 고유한 영향 범위가 있으며 추가적으로 스테이터스 이상 효과를 내는 경우도 있으므로 잘 파악해 두자. 좀 더 다양한 공격 수단을 효과적으로 사용하면 직접 공격만으로 싸우는 것보다 훨씬 유리한 상황을 만들 수 있다. 참고로 스테이터스 이상에는 독, 기절, 석화, 매료 등이 있는데 원 상태로 돌려놓기 위해서는 치료 마법의 사용이나 일정한 시간의 경과, 타격을 입히는 것 등이 필요하다.

▲'잔'은 이런 공격 밖에 할 수 없다

속성

등장하는 유닛에는 전부 속성이 설정되어 있으며 그 색의 종류는 무색을 포함해서 전부 6개이다. 이 속성은 적에게 입히거나 받는 데미지의 양에 깊게 관계되어져 있다. 다시 말해서 각 속성의 사이마다 정해져 있는 관계에 따라서 공격의 효과가 달라지게 되는 것이다. 속성 관계도는 다음과 같다.

<속성 관계도>

이 그림을 참고해서 우위나 대립 상태에 있는 속성인 경우에는 입히는 데미지가 각 20%씩 증가하게 되며 같은 속성인 경우에는 데미지가 각 20%씩 줄어들게 된다. 이 점을 고려해서 가급적이면 아군 유닛보다 하위 속성에 해당되는 적을 공격하는 것이 좋다.

또한 속성에는 3단계라는 것이 정해져 있으며 같은 속성이라도 그냥 '적(赤)'과 '적적(赤赤)'과는 차이가 있다(스테이터스 화면에서 속성 구슬의 개수로 표시됨). 그리고 한 유닛이 복수의 속성을 가지고 있을 수도 있다. 어쨌든 속성을 잘 이용하는 것에 의해 보다 승리에 근접할 수 있다는 것을 알아두자.

조크와 포위효과

▲유닛 주위의 6개의 헥스가 바로 조크

브리건다인에는 조크(ZOC=ZONE OF CONTROL)가 존재한다. 조크라는 것은 그 유닛의 바로 주변에 있는 6헥스를 말하는 것으로서 적 유닛의 조크에 들어간 유닛은 반드시 그 헥스에서 멈춰있어야만 한다. 하지만 적의 조크에 포위된 유닛이라도 1헥스는 이동할 수 있다.

더불어 어떤 유닛이 근접한 적 유닛의 조크에 의해 포위된 상황을 포위상태라고 하며 포위된 유닛은 회피율이 반으로 줄어들게 된다. 또한 포위를 한 쪽의 공격에서는 크리티컬 히트가 날 확률이 늘어나게 된다(참고로 스테이터스 이상 공격이 포함된 직접공격의 크리티컬 히트 시에는 추가 스테이터스 이상 공격이 반드시 성공하게 된다).

지형효과와 대지 · 대공특성

▲지형에 따른 수치의 변화가 표시된다

모든 유닛에는 이동 타입이 설정되어져 있고 그것에 의해서 익숙하거나 그렇지 않은 지형이 설정되어 있다. 기본적으로 익숙한 지형에서는 공격명중률이나 회피율이 상승하게 되어 있으며 반대의 경우에는 저하된다. 지형 및 명중률 · 회피율 변화의 확인은 화면 하단에 있는 칸의 오른쪽 부분에서 확인할 수 있으므로 잘 참고하자.

이동 타입에는 여러가지가 있지만 크게 지상계와 공중계로 나뉘어져 있으며 기본적으로 지상에서의 공격은 공중에 있는 유닛에게는 맞추기 어려우며 반대로 공중에서의 공격은 지상 쪽으로 맞추기 어렵다. 단, 클래스나 공격 종류에 의해 그 성질이 변화할 수 있다.

패러미터의 설명

HP와 MP

HP와 MP는 같은 클래스라고 해서 무조건 다 같은 것이 아니라 조금씩의 차이가 있다. 양쪽 다 레벨이 올라갈수록 최대치가 상승하게 된다. 클래스 체인지를 실행할 때에도 다소의 수정이 가해진다.

STR

이 수치가 높을수록 기본적인 공격력이 높아지는 셈이다. 각 기술의 공격력은 그 유닛의 STR을 1.5배 한 것에 기술의 공격수정을 더하여 나타나게 된다.

INT

마법공격의 위력이나 그에 대한 방어력, 마법에 걸리는 정도 등에 관계된 패러미터. 이것이 높을수록 마법의 위력이 높아지고 반대로 마법공격을 받을 때의 데미지가 줄어든다.

AGI

이것이 높을수록 공격을 피하거나 맞추기가 쉬워진다. 고공(高空)계 유닛일수록 이 수치가 높지만 공격의 명중률은 그 외에도 지형 수정과 클래스 보정에도 영향을 받는다.

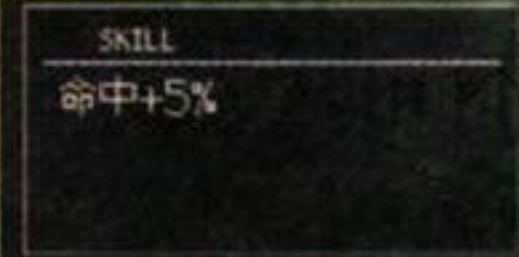
공격력(攻擊力)과 방어력(防禦力)

공격력과 방어력을 이용해서 간단한 데미지 추측을 해볼 수도 있다. 기본적으로 아군의 유닛이 공격할 때 아군의 공격력 수치와 적군의 방어력 수치의 차가 적군에게 입힐 수 있는 대략적인 데미지의 수치이다(반대의 경우도 같다). 하지만 실제 전투에서의 데미지 계산은 지형특성, 속성 등등 여러 요소의 영향을 받아 수정이 가해지게 되므로 정확한 수치예측은 거의 불가능하다.

클래스 체인지

브리건다인의 유닛에게는 각자 클래스가 정해져 있으며 각 조건을 만족시키는 것에 의해 다른 종류나 좀 더 상위에 있는 클래스로 바꿀 수도 있다. 클래스마다 고유한 특성 및 기술들이 정해져 있으므로 그런 점들을 잘 고려한 클래스 체인지가 필요하다. 기사와 몬스터 간에는 클래스 체인지에 상당히 다른 점이 많으므로 각각에 대해서 참고해 보자.

기사의 경우

기사는 성별에 따라서 체인지할 수 있는 클래스가 상당히 달라진다. 또한 기사의 능력에 따라서 체인지할 수 없는 클래스도 있다. 각각의 클래스에 정해져 있는 고유한 스킬이나 마법은 그 클래스에서 레벨을 5만 모아서 '익스퍼트!(EXPERT!)'가 된다면 얻을 수 있다. 이 경우 다른 클래스로 체인지하더라도 얻어진 스킬 및 마법은 그대로 이어지게 된다. 참고로 스킬의 종류 및 효과는 다음과 같다.

스킬 이름	효과
2회 행동	문자 그대로 한 턴에 2번 행동할 수 있는 특성. '히트&어웨이'와는 달리 이동 이외의 행동도 할 수 있다
히트&어웨이	공격을 행한 후에 남은 이동력만큼 이동할 수 있는 특성
방패방어(20%, 25%)	공격을 당할 때 일정한 확률만큼 장비한 방패를 사용해서 데미지를 반으로 줄인다
받아 흘리기	공격당하는 순간에 자신의 검을 이용하여 공격을 흘려 보내는 나이트 마스터 전용 스킬. 입는 데미지가 1/3로 줄어든다
베어내기	화살에 의한 공격을 받을 경우에 검으로 쳐내서 데미지를 없애는 스킬. 확률을 두고 발생
크리티컬(5%, 10%)	크리티컬 히트의 발생 확률이 상승하는 스킬. 그랩플러와 챔피언 만이 가지고 있다
HP회복(5%, 10%[수상])	1턴이 경과할 때마다 최대 HP의 몇 %만큼 회복되는 스킬. '수상(　)'의 경우에는 물위에서만 발생
명중, 회피(+5%)	공격의 명중률이나 회피율이 상승하는 스킬
마법내성(10%, 20%)	마법공격에 대한 내성이 상승하는 스킬
고렘특성	모든 스테이터스 이상을 무효로 하는 고렘 계통 특유의 스킬

브리건다인

기사(남)

클래스	속성	추가스킬	마법	상위 클래스	기타
파이터(ファイター)	무	명중+5%	없음	나이트(레벨10), 소드맨(레벨10), 버서커(레벨10)	STR 600이상 필요
바바리안(バーバリアン)	무	반격데미지+10%	없음	파이터와 같음	STR 650이상 필요
나이트(ナイト)	백	방패방어20%	힐	패러딘(레벨20)	
소드맨(ソードマン)	무	마법내성+10%	없음	소드마스터(레벨20)	사정거리 2 간접공격
버서커(バーサーカー)	적	HP회복5%	파워드	블랙나이트	
패러딘(パラディン)	백백	방패방어25%	힐, 메디카, 디바인레이		
소드마스터(ソードマスター)	무	마법내성+20%, 베어내기50%			사정거리 3 간접공격
블랙나이트(ブラックナイト)	흑적	방패방어20%	파워드, 카즈, 위크니스		
프리스트(プリースト)	백		힐, 메디카	비숍(레벨10), 몽크(레벨10)	INT600이상 필요
비숍(ビショップ)	백백		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 디바인레이	카디널(레벨20)	
몽크(モンク)	백		힐, 메디카		사정거리 3 간접공격
카디널(カーディナル)	백백청		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 디바인레이, 홀리 워드, 플라잉, 참		
가디언(ガーディアン)	백백		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 홀리 워드		사정거리 4 간접공격
메이지(メイジ)	적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀	소서러(레벨10), 드루이드(레벨10)	INT 600이상 필요
소서러(ソーサラー)	적청		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블레스트, 솔리드, 프로스트, 레지스트	위자드(레벨20)	
드루이드(ドルイド)	흑적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블레스트, 솔리드, 베놈, 위크니스	네크로맨서(레벨20)	
위자드(ウィザード)	적청녹		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블레스트, 솔리드, 프로스트, 레지스트, 제노프로스트, 선더, 제노선더, 리액트		
네크로맨서(ネクロマンサー)	흑흑적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블레스트, 솔리드, 베놈, 위크니스, 네크로리버스, 카즈, 메테오 돔, 디메이션		
레인저(レンジャー)	무	히트&어웨이		그랩플러(레벨10), 섀도우 (시라하 또는 카지드가 동료일 때)	STR 550이상, AGI 600이상 필요
그랩플러(グラップラー)	무	크리티컬+5%		챔피언(레벨20)	기절효과
섀도우(シャドウ)	흑녹	회피+5%	위크니스, 패러라이즈, 선더	섀도우마스터(레벨10)	사정거리 2 간접공격, 시라하 또는 카지드 필요
챔피언(チャムピオン)	무	크리티컬+10%			기절효과
섀도우마스터(シャドウマスター)	흑녹녹	2회행동	위크니스, 패러라이즈, 선더, 디메이션, 프로텍트, 사일런트		사정거리 3 간접공격

기사(여)

클래스	속성	추가스킬	마법	상위 클래스	기타
스카우트(スカウト)	무			아쳐(레벨10), 랜서(레벨10)	사정거리 2 간접공격, STR 570이상 필요
아쳐(アーチャー)	녹		사일런트, 프로텍트	아르테미스(레벨20)	사정거리 3 간접공격
랜서(ランサー)	청		레지스트	발키리(레벨20)	사정거리 2 간접공격
아르테미스(アルテミス)	녹녹		사일런트, 프로텍트, 패러라이즈, 리액트		사정거리 4 간접공격
발키리(ヴァルキリー)	청백		레지스트, 힐, 디바인레이		사정거리 3 간접공격
클레릭(クレリック)	백		힐, 하로우	렉터(레벨10)	INT 600이상 필요
렉터(レクター)	백백		힐, 하로우, 에어리어 힐, 메디카, 홀리 워드	세인트(레벨20)	
세인트(セイント)	백백백		힐, 하로우, 에어리어 힐, 메디카, 홀리 워드, 디바인레이, 엑셀, 솔리드		
엔첸트리스(エンチャントレス)	청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트	소서리스(레벨10), 미스틱(레벨10)	INT 600이상 필요
소서리스(ソーサレス)	흑청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 폴버그, 플라잉, 베놈, 디메이션	윗치(레벨20)	
미스틱(ミスティック)	백청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런트	세지(레벨20)	
윗치(ウィッチ)	흑흑청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 폴버그, 플라잉, 베놈, 디메이션, 카즈, 메테오 돔, 네크로리버스, 위크니스		
세지(セージ)	백적청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런트, 폴버그, 플라잉, 패러라이즈, 리액트		

몬스터의 경우

기본적으로 몬스터는 자신의 종족이 곧 클래스가 되며 레벨의 상승에 의해 상위 클래스로 체인지할 수 있다. 각 종족마다 특유의 기술 및 마법이 있으며 상위 클래스로 갈수록 그러한 것들의 강화가 이루어지게 된다. 특히 몬스터에게는 스테이터스 이상을 일으키는 공격이 많으므로 잘 이용하면 상당히 유리하게 전투를 이끌 수 있다.

하지만 한 번 죽어버리면 그걸로 끝이므로 애써 키운 몬스터를 허무하게 잃는 일이 없도록 주의해야 할 것이다. 참고로 특정 몬스터는 아이템을 이용해서 숨겨진 클래스로 체인지할 수도 있다.

종족	클래스 체인지
엔젤(エンジェル)	엔젤→아크엔젤(레벨10)→세리프(레벨20)→루시퍼('금단의 과실' 필요)
그리폰(グリフォン)	그리폰→홀리그리프(레벨10) ※지상공격 시 유리
유니콘(ユニコーン)	유니콘→페가서스(레벨10), 나이트메어(레벨10)
데몬(デーモン)	데몬→아크데몬(레벨10)→사탄(레벨20, 직접공격에 마비효과)→리리스('유혹의 미주' 필요, 직접공격에 매료효과)
헬 하운드(ヘルハウンド)	헬 하운드→펜릴(레벨10) ※범위공격(계통전체)
굴(グール)	굴→뱀파이어(레벨10, HP회복 5%)→뱀파이어 로드(레벨20, HP회복 10%)
휴드라(ヒュドラ)	휴드라→티아멧(레벨10) ※범위공격(계통전체)
머맨(マーマン)	머맨(수상 HP회복 5%)→트리톤(레벨10, 수상 HP회복 5%)→포세이돈(레벨20, 수상 HP회복 10%) ※물위에서만 매 턴 HP회복
리저드 맨(リザードマン)	리저드 맨(방패방어 20%)→리저드 가드(레벨10, 방패방어 25%)→리저드 킹('황금의 관'이 필요, 방패방어 25%, 2회 행동)
켄타우루스(ケンタウロス)	켄타우루스→하이 켄타우루스(레벨10) ※기절 효과(계통전체)
맨드레이크(マンドレイク)	맨드레이크→맨이터(레벨10) ※마비 효과(계통전체)
픽시(ピクシー) 계통	픽시(반격 시 1/5확률로 전격공격)→페어리(레벨10, 반격 시 1/5확률로 전격 및 매료공격)
드래곤(ドラゴン)	드래곤→파이어드래곤(레벨10), 실버드래곤(레벨10)→사라만다(레벨20파이어드래곤), 파브니릴(레벨20실버드래곤) ※범위공격(계통전체)
자이언트(ジャイアント)	자이언트→티탄(레벨10), 기간테스(레벨10)→톨(티탄에서 '분노의 벼락' 필요), 로키(기간테스에서 '지혜의 씨앗' 필요) ※기절효과(계통전체)
기가 스콜피온(ギガスコーピオン)	기가 스콜피온→킬러 니들(레벨10) ※독 효과(계통전체)
록(ロック)	록→피닉스(레벨10, HP회복 10%) ※석화 효과(록), 자신 및 동료 HP회복(피닉스)
크레이 고렘(クレイゴーレム)	크레이 고렘→스톤 고렘(레벨10)→브론즈 고렘(레벨20)→치탄 고렘(레벨30) ※스테이터스 이상 공격 무효(계통전체)
와이번(ワイバーン)	와이번→코우아틀(레벨10)→바하무트(레벨20) ※지상공격에 유효
진(ジン)	진→디지니(레벨 10), 이프리트(레벨 10), 마리드(레벨 10), 다오(레벨 10), 사이렌(레벨 10) ※범위공격(계통전체)

마법리스트

마법을 쓸 수 있는 유닛은 한정되어 있으며 클래스에 따라서도 사용할 수 있는 마법이 달라지게 된다. 공격마법도 중요하지만 전장에서는 특히 회복마법을 가지고 있는 유닛이 적어도 하나 정도는 필요하다. 부대의 어떤 유닛이 어떠한 마법을 쓰는지 확실히 파악해 두자.

마법이름	효과	대상	마법 위력	사정거리	소비MP
힐(ヒール)	아군 한 유닛의 체력을 회복시킴	아군 하나	회복(180)	3	
에어리어 힐(エリアヒール)	자신을 중심으로 해서 일정 범위에 속해있는 모든 아군 유닛을 회복시킴	아군 복수	회복(120)	2	147
메디카(メディカ)	스테이터스 이상을 회복	아군 하나	회복(-)	4	54
디바인레이(ディバインレイ)	성스러운 빛으로 적군의 한 유닛을 공격, 좀비계 유닛은 소멸시킴	적군 하나	공격(180)	2	112
홀리워드(ホーリーワード)	사정거리 내에 속해있는 적군 유닛에게 데미지를 입힘, 역시 좀비계 유닛은 소멸	적군 복수	공격(70)	4	183
베놈(ベノム)	독을 이용해서 적군의 유닛을 공격, 1/5의 확률로 독 상태에 걸리게 함	적군 하나	공격(70)	3	45
메테오 돔(メテオドゥーム)	운석을 떨어뜨려서 일정한 범위 내에 속한 유닛들에게 큰 데미지를 입힘	적군, 아군 복수	공격(140)	3	255
카즈(カーズ)	명계의 저주를 이용해서 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(170)	2	108
플레임(フレイム)	불꽃 구슬을 발사하여 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(120)	3	68
제노플레임(ジェノフレイム)	불꽃 돌풍을 일으켜서 일정한 범위 내의 적군 유닛들을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
엑서블러스트(エクサブラスト)	초광열의 폭발을 일으켜서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(200)	2	152
프로스트(フロスト)	냉기를 사용하여 적군 유닛을 얼어붙게 함	적군 하나	공격(120)	3	68
제노프로스트(ジェノフロスト)	대지를 냉각시켜 일정 범위 내의 적군 유닛을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
폴버그(フォールバーグ)	거대한 얼음 기둥을 만들어서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(190)	2	135
선더(サンダー)	하늘에서 벼락을 떨어뜨려 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(150)	3	91
제노선더(ジェノサンダー)	복수의 번개를 일으켜 일정 범위 내의 적군 유닛에게 데미지를 입힘	적군 복수	공격(120)	3	193
하로우(ハーロウ)	1회 공격에 한해서 해당 유닛의 명중률을 100%로 만들고 1.5배의 경험치를 얻게 함	아군 하나	공격(-)	4	88
엑셀(アクセル)	아군 유닛의 이동력을 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	3	59

마법이름	효과	대상	마법 위력	사정거리	소비MP
파워드(パワード)	아군 유닛의 공격력을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	62
플라잉(フライング)	아군 유닛을 떠오르게 하여 이동 타입을 고공으로 만듦	아군 하나	공격(-)	3	90
레지스트(レジスト)	아군 유닛의 마법에 대한 내성을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	49
리액트(リアクト)	행동을 마친 아군 유닛을 다시 움직일 수 있게 함. 단, 자신에게는 무효	아군 하나	공격(-)	2	126
프로텍트(プロテクト)	아군 유닛의 방어력을 30상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	61
디메이존(ディメイジョン)	공간을 부정함으로써 적군 유닛을 현재 위치에서 다른 장소(랜덤 결정)로 이동시킴. 단, 실패할 수도 있음	적군 하나	공격(-)	4	83
위크니스(ウィークネス)	적군 유닛의 공격력 및 방어력을 50%저하시킴	적군 하나	공격(-)	4	66
네크로리버스(ネクロリバース)	현재 전장에서 죽은 적군 몬스터의 혼을 불러 좀비화시킴. 전투가 종료될 때까지 조종(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	1	97
솔리드(ソリッド)	적군 유닛을 석화시킴(실패 가능성 있음. 석화된 유닛의 방어력은 150으로 고정)	적군 하나	공격(-)	3	85
참(チャーム)	적군 유닛을 매료시켜서 같은 편을 공격하게 함(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	2	110
패러라이즈(パラライズ)	적군 유닛을 마비시킴(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	3	77
사일런트(サイレント)	대기의 진동을 멈추게 하여 침묵시킴(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	4	50

아이템 일람

아이템은 주로 유닛의 능력을 올려주는 효과를 갖고 있다. 하지만 일부 귀중한 아이템들은 특정 유닛을 숨겨진 클래스로 진급시키는데 필요하기도 하므로 함부로 쓰면 곤란하다. 아이템은 대부분 기사들의 퀘스트에서 우연히 얻어지게 된다. 그리고 한 번 쓰면 없어지게 되므로 신중하게 사용하자.

이름	효과
힘의 비약(力の秘薬)	STR+3
이지의 비약(理知の秘薬)	INT+3
빠름의 비약(速さの秘薬)	AGI+3
생명의 비약(生命の秘薬)	HP+18(전후)
마력의 비약(魔力の秘薬)	MP+14(전후)
통마의 비약(統魔の秘薬)	통마력+10(전후). 단, 기사에게만 사용 가능
사역의 비약(思域の秘薬)	통마범위+1. 단, 기사에게만 사용 가능

이름	효과
금단의 과실(禁断の果実)	'세라프'가 '루시퍼'로 클래스 체인지하는 데 필요
유혹의 미주(誘惑の美酒)	'사탄'이 '리리스'로 클래스 체인지 하는 데 필요
분노의 벼락(怒りの雷)	'티탄'이 '토르'로 클래스 체인지하는 데 필요
지혜의 씨앗(知恵の種)	'기간테스'가 '로키'로 클래스 체인지하는 데 필요
황금의 관(黄金の冠)	'리저드 가드'가 '리저드 킹'으로 클래스 체인지 하는 데 필요
미싱링크(ミッシングリンク)	레벨이 부족하더라도 상위 클래스로 체인지할 수 있음

장비품일람

비 계열의 물품들은 아이템의 경우처럼 기사들의 퀘스트에서 얻을 수도 있고 적군 유닛을 물리친 후에 얻을 수도 있다. 또한 기사들이 새롭게 참가할 때 미리 장비하고 있는 경우도 있으므로 그 때마다 잘 체크해두자. 각 클래스에 따라서 장비할 수 있는 물품들이 한정되어 있다는 점도 알아두자.

이름	성능 및 효과
액세서리	
베룬트의 깃털(ヴェールントの羽)	이동 타입이 고공으로 됨
만능 반지(万能の指輪)	STR+3, INT+3, AGI+3, 방어력+3
전사의 메달(戦士のメダル)	STR+2, HP+20
리엘의 반지(リエールの指輪)	INT+5, 방어력+5, 내성(적).
고대의 책(古代の書)	INT+6
소서리 피어스(ソーサリーピアス)	INT+4, MP+30
현자의 메달(賢者のメダル)	INT+2, MP+10
질풍의 팔찌(疾風の腕輪)	AGI+5
도적의 메달(盗賊のメダル)	AGI+3
회복 반지(いやしの指輪)	매 턴마다 HP를 20씩 회복
타리스만(タリスマン)	스테이터스 이상의 무효화
항마 반지(抗魔の指輪)	마법에 대한 내성이 25%상승
수호의 브로치(守りのブローチ)	마법에 대한 내성이 20%상승. 방어력+8
바다 귀걸이(海のイヤリング)	방어력+2, 내성(청청)
얼음의 호부(氷の護符)	내성(청)
불꽃의 호부(炎の護符)	내성(적)
성스러운 호부(聖なる護符)	내성(백)

이름	성능 및 효과
암흑의 호부(暗黒の護符)	내성(흑)
숲의 호적(森の護符)	내성(녹)
기사전용 액세서리	
솔로몬의 반지(ソロモンの指輪)	통마력+30, 통마범위+1
통마 반지(統魔の指輪)	통마력+25
사도의 뿔피리(使徒の角笛)	통마범위+1
몬스터전용 액세서리	
매직자(マジックジャー)	공격력+10, '진' 계열 장비
괴력장갑(怪力手袋)	공격력+8, '자이언트' 계열 장비
아이시클 크로(アイシクルクロー)	공격력+6, 내성(청청), '그리폰' 계열 장비
독이빨(毒牙)	공격력+6, 1/5의 확률로 독효과 일으킴, '늑대' 계열
갈고리 손톱(鉤爪)	공격력+4, '쥐' 계열
라피스엑시리스(ラピスエクシリス)	HP가 0이 되면 부활(1회)
평온의 종(やすらぎの鈴)	통마 코스트-10
와일드 크레스트(ワイルドクレスト)	공격력+18, 내성(녹녹)
굴팩시(グルファクシ)	공격력+8, 내성(적적)
다크 엠블렘(ダークエムブレム)	공격력+6, 내성(흑흑)
샤프 아이(シャープアイ)	명중+8

POWER 공략왕! PlayStation

이름	성능 및 효과
나이트, 블랙 나이트용 검	
레바테인(レーヴァテイン)	공격력+16, 명중-5, 속성(적적적)
그램(グラム)	공격력+18
틸 팡(ティルファング)	공격력+14, 명중+5, 속성(흑흑흑)
안스웨러(アンスウェラー)	공격력+14, 속성(백백백)
미스릴 소드(ミスリルソード)	공격력+10, INT+4, MP+20
빙결의 검(氷結の剣)	공격력+8, 속성(청청)
플레임 엣지(フレイムエッジ)	공격력+8, 속성(적적)
바스타드 소드(バスタードソード)	공격력+6
크라우소라스(クラウソラス)	MP+30, 속성(백백)
파이터용 검	
데스마스터(デスマスター)	공격력+22, 명중-10
이빌바스터(イビルバスター)	공격력+12, 명중+5, 속성(백)
크레이모아(クレイモア)	공격력+10
칠보의 대검(七寶の大剣)	공격력-6, 명중-5, 방어력+8, 통마력+15
소드맨용 도	
추수심월(秋水心月)	공격력+19, 명중+5, 속성(청)
고고의 태도(孤高ノ太刀)	공격력+16, 명중+10, 통마력-30
쿠사나기(クサナギ)	공격력+5, 통마력+20
혈풍환(血風丸)	공격력+10, 속성(흑)
호철(虎徹)	공격력+8
뇌절(雷切)	공격력+6, 속성(녹)
바바리안, 버서커용 도끼	
바롤(バロール)	공격력+18, 속성(흑흑흑)
대선부(大旋斧)	공격력+14, 명중+8
선더 액스(サンダーアクス)	공격력+12, 속성(녹녹)
플레임 액스(フレイムアクス)	공격력+10, 속성(적)
참수 도끼(斬首の斧)	공격력+8, 속성(흑흑)
드워븐 액스(ドワーブンアクス)	공격력+6, 명중+5
랜서용 창	
궁그닐(グングニル)	공격력+24, 명중+5
게이볼그(ゲイボルグ)	공격력+18, 명중+10
브류나크(ブリューナク)	공격력+16
세계수의 창(世界樹の槍)	공격력+14, 속성(녹녹)
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	공격력+12, INT+2, MP+20
아이스 자베린(アイスジャベリン)	공격력+10, 속성(청청)
아가씨의 창(乙女の槍)	공격력+8, 속성(백)
칠흑의 창(漆黒の槍)	공격력+6, 속성(흑)
레인저, 그래플러용 너클	
블러스트 너클(ブラストナックル)	공격력+18, 속성(적)
풍화의 권(風花の拳)	공격력+16, 속성(청)
수라의 권(修羅の拳)	공격력+13, 속성(흑)
스피드 너클(スピードナックル)	공격력+9, 명중+10
리베트 너클(リベットナックル)	공격력+6
섀도우용 쿠나이	
더 리퍼(ザ・リッパー)	공격력+19, INT-10, MP-20, 속성(흑)
염제인(炎帝刃)	공격력+14, 명중+10, 속성(적)
무통의 인(無痛の刃)	공격력+8
스카우트, 아처용 활	
크레센트 문(クレセントムーン)	공격력+19, INT+2, 명중+8
천궁(天弓)	공격력+15, 속성(백)
미스릴 보우(ミスリルボウ)	공격력+10, INT+4, MP+20
플레임 보우(フレイムボウ)	공격력+8, 속성(적)
엘븐보우(エルブンボウ)	공격력+6, 명중+5
프리스트, 비숍용 메이스	
스컬 프레일(スカルフレイル)	공격력+18, 속성(흑)
그래비티 메이스(グラビティメイス)	공격력+12
브레이브 햄머(ブレイブハンマー)	공격력+10, HP+10
미스릴 메이스(ミスリルメイス)	공격력+8, INT+4, MP+20
재정의 망치(裁定の槌)	공격력+6, 속성(백백)
클레릭용 롯드	
듈소스(デュルソス)	공격력+18, 명중+5

이름	성능 및 효과
명계의 롯드(冥界のロッド)	공격력+12, INT+2, 속성(흑)
비취 롯드(ひすいのロッド)	공격력+8, 속성(녹녹)
미스릴 롯드(ミスリルロッド)	공격력+6, INT+4, MP+20
성모의 롯드(聖母のロッド)	INT+4, 속성(백백백)
메이지용 지팡이	
건반테인(ガンバンテイン)	공격력+6, INT+6
타격의 지팡이(打撃の杖)	공격력+8
홍마 지팡이(紅魔の杖)	INT+4, 속성(적적)
창마 지팡이(蒼魔の杖)	INT+4, 속성(청청)
엔천트리스, 소서리스용 채찍	
구미의 묘(九尾の猫)	공격력+12
스네이크 댄스(スネークダンス)	공격력+8, 명중+10, 속성(적)
손 윕(ソーンウイップ)	공격력+6
사랑의 채찍(愛のムチ)	공격력-10, 명중-10, 통마력+10
파이터, 블랙 나이트, 나이트, 랜서용 갑옷	
다이어 메일(ダイヤメイル)	방어력+22, 회피-30, 이동력-2
볼케이노 아머(ボルケノアーマー)	방어력+15, 속성(적)
홀리 아머(ホーリーアーマー)	방어력+12, 속성(백백)
마성의 갑옷(魔性の鎧)	방어력+12, 속성(흑흑)
아이스 메일(アイスメイル)	방어력+10, 속성(청청)
번무의 갑옷(繁茂の鎧)	방어력+8, 속성(녹녹)
헤비 아머(ヘヴィアーマー)	방어력+6
프리스트, 메이지, 엔천트리스, 몽크, 섀도우용 로브	
라이트 로브(ライトローブ)	방어력+8, 내성(백)
다크 로브(ダークローブ)	방어력+8, 내성(흑)
양염 로브(陽炎のローブ)	방어력+6, 내성(적)
무빙 로브(霧氷のローブ)	방어력+6, 내성(청)
미라쥬 로브(ミラージュローブ)	방어력+4, 회피+10
수해의 로브(樹海のローブ)	방어력+4, 회피+4
별의 츄츄(星のチュチュ)	방어력+5, 회피+5
파이터, 랜서용 투구	
에길 투구(エーギルヘルム)	방어력+8, HP+10
혼드 투구(ホーンドヘルム)	방어력+5
룬 투구(ルーンヘルム)	방어력+4, 통마범위+1
만용의 가면(蛮勇の仮面)	공격력+4, INT-8, HP+30
파이터, 랜서 이외 클래스용 모자	
지혜의 액관(知恵の額冠)	INT+6
요정의 화관(妖精の花冠)	INT+4, 방어력+1
꼬깔 모자(とんがりぼうし)	INT+2, 방어력+2
금강 두건(金剛頭巾)	방어력+4
쿨 햇(クールハット)	방어력+3, 속성(청)
주홍두건(朱のはちまき)	방어력+1, 공격력+2, 속성(적)
블랙 나이트, 나이트용 방패	
이지스(イージス)	방패 방어 확률+10, 내성(백)
어스 실드(アースシールド)	방패 방어 확률+8, 내성(녹)
배틀 실드(バトルシールド)	방패 방어 확률+7, 공격력+4
라지 실드(ラージシールド)	방패 방어 확률+5
불꽃 방패(炎の盾)	방패 방어 확률+3, 내성(적)
얼음 방패(氷の盾)	방패 방어 확률+3, 내성(청)
파이터, 프리스트, 섀도우, 스카우트, 클레릭용 장갑	
루비 글러브(ルビーグラブ)	방어력+8, MP+20, 내성(적)
필중 장갑(必中の小手)	방어력+6, 회피+15
힘 장갑(力の小手)	방어력+4, 공격+8
모든 클래스용 신발	
스피드 부츠(スピードブーツ)	이동력+4
요정의 펌프스(妖精のパンプス)	이동력+2, 회피+5
바람 타기 신발(風乗りの靴)	이동력-2, 이동 타입이 고공으로 됨, 방어력+2
물거미(水グモ)	이동 타입이 얕은 물가로 됨
프릿퍼 부츠(フリッパーブーツ)	이동 타입이 수상으로 됨, 방어력+3

각 나라 별 설명

서 알메키아

간단한 플레이 가이드

제국에 의해 멸망한 조국의 부흥을 위해서 소년 군주인 란스를 중심으로 일어난 서 알메키아. 게임을 처음 시작하는데 있어서 가장 부담이 없을 뿐더러 바로 밑에 위치한 카레온과 동맹을 맺기 때문에 뒤쪽을 걱정할 필요 없이 대륙 동쪽으로의 진출에 전념할 수 있다.

처음 시작하면 일단 가장 근접해 있는 에스트레가레스의 거점부터 점령해 나가는 것이 좋다.

특히 아래쪽에서 카레온이 이스카리오를 어느 정도 견제해주므로 그 부근의 거점을 공략하는 것이 용이할 것이다. 북서쪽에서 맞대고 있는 놀갈드의 세력은 초기에 배치되어 있는 부대들로 방어할 수도 있지만 전력이 줄어들면 꼭 보충해 놓고 기회를 노려서 역공을 걸도록 하자. 제국을 멸망시켰다면 놀갈드와 이스카리오 중 한 세력을 중점적으로 노려서 연이어 멸망시키는 것이 좋다. 놀갈드를 치고 올라갈 때 북동쪽에서 레오니아의 세력이 진출할 수도 있으니 그 쪽으로 통하는 거점의 수비는 견고하게 해두어야 한다. 그 후 카레온을 제외한 남은 나라들을 멸망시키면 된다.

기사 일람

전체적으로 전사와 마법사가 균형을 이루고 있기 때문에 부대를 관리하기에 편할 것이다. 주군인 란스의 마법인 선더가 꽤 유용하게 쓰이기 때문에 군주라고 아끼지 말고 적극적으로 이용하자. 그 외 게라인트, 콜, 메레아간트가 상당히 쓸만하며 오래 등장하지는 않지만 하레도 상당한 능력을 자랑한다.

이름	나이	수호절기	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
란스(ランス)	14	4월 하순	프린스	1	220(5)	A	제국을 멸망시킨 후에 새로운 왕으로 등극
게라인트(ゲライント)	31	8월 상순	소드맨	19	284(5)	C	
콜(コール)	62	12월 상순	비숍	16	254(5)	B	
메레아간트(メレアガント)	25	6월 상순	블랙 나이트	20	209(4)	B	
길사스(ギルサス)	24	4월 상순	소서러	11	189(3)	C	
에피리어(エフィーリア)	23	2월 하순	클레릭	9	183(3)	B	
브루삼(ブルッサム)	46	10월 하순	소드맨	13	158(3)	C	
하레(ハレー)	22	10월 하순	발키리	21	292(4)	B	도중에 가입 후 일시적으로 떠났다가 다시 가입
그라우제(グラウゼ)	28	7월 상순	나이트	15	222(4)	B	도중에 가입
알사스(アルサス)	12	5월 하순	파이터	1	155(4)	S	도중에 가입
리겔(リゲル)	19	6월 하순	스카우트	2	163(4)	A	란드 3형제 중 한 명
칼로타(カルロータ)	17	9월 하순	엔천트리스	8	170(4)	B	자국이 멸망당하면 상대 국가에 가입(제국에게 당한 경우 제외)
로폴(ローフォール)	23	3월 상순	파이터	6	165(3)	C	멸망시에 역시 배신함(제국에게 당하면 등장하지 않음)
아데리시아(アデリシア)	25	9월 상순	랜서	11	230(4)	B	자국 멸망시 상대 국가를 제외한 다른 국가에 가입 (제국에는 가입 안 함)
바탈카스(バタルカス)	30	1월 상순	그랩플러	11	176(4)	B	멸망시에 역시 복수를 다짐(제국 제외)

※'사관(仕官)'은 나라의 군주에게 충성을 다짐하며 그를 섬길 것을 맹세하는 것으로서 간단히 말해 한 나라에 가입해서 동료가 되는 것을 말한다.
※'배신'은 기사가 속한 나라가 다른 나라에 의해 멸망당했을 경우 바로 그 가해의 입장에 있는 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.
※'복수'는 기사의 소속국이 멸망당했을 경우 '배신'과는 달리 가해국을 제외한 다른 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
알메키아와 카레온의 동맹(アルメキアとカーレオン同盟)	215년 3월 하순
리겔, 고향으로 돌아가다(リゲル故郷に帰る)	215년 3월 상순에서 4월 상순에 리겔의 퀘스트에서 발생. 단, 미겔이 이스카리오, 카스톨이 에스트레가레스, 리겔이 서 알메키아에 가입한 상태이고 아직 전장에서 서로 조우하지 않았어야 함
콜, 그라우제에 신경 쓰다(コール、グラウゼを気にかける)	215년 4월 하순
그라우제의 사관(グラウゼ仕官)	'콜, 그라우제에 신경 쓰이다'의 발생 후에 콜의 퀘스트에서 일어남
그라우제, 란스의 심복이 되다(グラウゼ、ランスに心服する)	'그라우제 가입' 발생 후 2절기 이상 경과한 시점에서 란스와 그라우제가 같은 거점에 위치할 때
군주의 마음가짐(君主の心得)	215년 5월 상순에서 8월 상순에 란스와 칼로타가 같은 거점에 위치할 때
내방자(来訪者)	215년 6월 상순
알사스의 사관(アルサス仕官)	215년 8월 상순
거점의 개수에 따른 이벤트	
아디의 걱정(アディの心配事)	거점이 12개 이상이며 아데리시아와 에피리어가 같은 거점에 위치할 때
하레의 사관(ハレー仕官)	거점이 14개 이상
메레아간트, 남몰래 란스를 인정하다(メレアガント、密かにランスを認める)	거점이 20개 이상이며 메레아간트와 브루삼이 같은 거점에 위치할 때
하레와 이별(ハレーとの別れ)	거점이 26개 이상 또는 남은 거점이 4개 이하일 때
황야의 묘표(荒野の墓標)	'하레와 이별' 및 전투 대화 이벤트 중 '하레 vs 카들'이 발생한 후
에스트레가레스 공략에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(단, 아군으로 멸망시켜야 함)
즉위(即位)	에스트레가레스 멸망 후에 제국수도 로그레스를 소유하고 있을 경우
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	적대국이 없을 경우

레오니아

간단한 플레이 가이드

종교국가로서 신탁에 의해 여왕으로 발탁된 리오넷세가 다스리고 있다. 지형적으로 볼 때 대부분 산악 지형으로 둘러싸여 있기 때문에 대륙의 다른 지역들과 통하는 곳이 제한되어 있다. 따라서 초반에는 그러한 점을 이용하여 남북의 통로와 이어지는 거점들을 중심으로 방어하면서 힘을 비축해 두는 것이 좋다. 어느 정도 전력의 준비가 되어졌다면 진격을 개시해야 하는데 남쪽과 북쪽 중 어느 곳으로 갈지 결정해서 한 쪽만을 집중 공략하도록 하자. 하지만 그 중에서도 비교적 다른 나라와의 접점이 적은 거점이 많은 놀갈드를 공략해 나가는 것이 좋을 듯. 어쨌든 둘 중 한 나라를 몰아세운 후에는 에스트레가레스를 공략해서 대륙의 중앙을 서서히 장악해 나가자. 특히 초반부터 사용 가능한 룩은 적을 석화시킬 수 있기 때문에 포위를 이용한 크리티컬 히트 작전을 세워보는 것도 좋다.

기사 일람

리오넷세는 되도록 근접전을 피해야 하며 회복 및 보조마법을 이용해서 아군의 다른 부대들을 최대한 엄호해주는 역할을 맡기자. 그 보조를 받으며 통마력의 성장이 뛰어난 킬프를 키워두는 것이 좋다. 다른 기사들도 대부분 마법쪽에 능숙한 클래스가 많기 때문에 나이트나 바바리안 등의 접근전 전문 기사들을 잘 보조해 주자. 몬스터 중 피닉스와 페가서스를 잘 이용하면 거의 완벽한 회복 체계를 구축할 수 있다.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
리오넷세(リオネッセ)	17	4월 상순	퀸	3	262(5)	C	
바엘누스(バテルヌス)	42	2월 하순	카디날	20	273(5)	B	
아스밋(アスミット)	29	7월 상순	비숍	13	214(4)	B	
킬프(キルーフ)	17	1월 하순	바바리안	3	203(4)	S	
피로(フィロ)	18	1월 상순	클레릭	7	193(4)	B	
소피아(ソフィア)	18	3월 하순	클레릭	7	174(4)	B	
바린(バーリン)	18	7월 상순	스카우트	1	187(3)	B	도중에 가입
지올그(ジオルグ)	27	10월 하순	프리스트	8	177(3)	C	도중에 가입
가론완드(ガロンワンド)	17	4월 하순	바바리안	2	157(3)	C	도중에 가입
상톨(シャントゥール)	28	12월 상순	메이지	6	168(4)	C	멸망시 배신(제국에 당했을 경우에는 복수의 형태)
랑게볼그(ランゲボルグ)	21	7월 하순	나이트	10	138(3)	C	멸망시 배신(제국에 당했을 경우 복수)
이스파스(イスファス)	27	1월 상순	몽크	16	233(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
사린(シャーリン)	28	5월 상순	랜서	12	226(4)	C	멸망시 복수(놀갈드에게 당했을 경우에는 배신)
라이젠(ライゼン)	26	9월 상순	몽크	11	160(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입 안 함). 후에 사관 이벤트 있음

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
하얀 늑대의 선전포고(白狼 宣戦布告)	215년 3월 하순에 발생
가론완드와 바린의 사관(ガロンワンドとバーリン仕官)	215년 4월 상순에 발생
아스밋의 충고(アスミットの忠告)	215년 4월 하순에 킬프와 아스밋이 같은 거점에 위치할 때
지올그의 사관(ジオルグ仕官)	215년 6월 상순 후의 퀘스트에서 발생
지올그, 리엘의 환상을 보다(ジオルグ, リエールの幻を見る)	지올그의 퀘스트에서 발생(리엘의 반지 입수, 일정 확률로 발생)
거점의 개수에 따른 이벤트	
부모의 애정(親ごころ)	거점 8개 이상이며 바엘누스와 상톨이 같은 거점에 위치할 때
별하늘을 바라보며(星空を見上げて)	거점 12개 이상이며 피로와 소피아가 같은 거점에 위치할 때
랑게볼그, 비책을 말하지 않다(ランゲボルグ秘策を語らない)	거점이 16개 이상이며 리오넷세와 랑게볼그가 같은 거점에 위치할 때
산보 길(さんぽ道)	거점이 20개 이상이며 킬프와 바린이 같은 거점에 있을 때
내가 계속…(俺がずっと…)	'산보 길'이 발생한 후 가론완드와 바린이 같은 거점에 위치할 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군이 멸망시켜야 함)
틈새 바람(すきま風)	거점이 29개 이상이며 에스트레가레스의 멸망시기에서 2절기 이상 경과했을 때
리오넷세 습격사건(リオネッセ襲撃事件)	'틈새 바람'이 발생한 후
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結, そして…)	대륙의 통일에 성공했을 때

놀갈드

간단한 플레이 가이드

대륙의 북쪽에 위치한 대국 놀갈드는 '하얀 늑대' 베이나드를 중심으로 그 수하에 있는 기사들의 능력치가 다른 나라들과 비교할 때 높은 편이다. 하지만 영토가 넓어서 그만큼 지켜야 할 거점들이 많고 초반부터 서 알메키아와 에스트레가레스, 레오니아의 3개국과 맞서야 하기 때문에 꽤 난이도가 높다. 따라서 어느 정도 게임에 익숙해진 후에 놀갈드로 플레이해보길 권한다.

초반에는 우선 바로 밑에 있는 에스트레가레스의 리드니 요새(リドニー要塞)부터 공략해 들어가는 편이 좋다. 레오니아와 마찬가지로 초반에 록을 사용할 수 있기 때문에 강한 적이 있다면 석화를 시도해서 상대를 견제하자. 이곳의 점령을 시작으로 에스트레가레스의 거점을 차례로 공략해 나가면서 서서히 서 알메키아도 견제해 나가는 것이 좋다. 그러면서 능력이 높은 기사와 부대들을 이용, 레오니아를 먼저 멸망시켜두면 도움이 된다.

기사 일람

베이나드는 직접 공격은 물론 마법을 이용한 공격도 뛰어나기 때문에 올라운드 유닛의 면모를 보여준다. 그의 부대를 중심으로 해서 진격을 하는 편이 좋으나 너무 무리하게 베이나드를 적진에 돌격시키는 건 좋지 않다. 근접전을 벌일 때는 부대 내의 몬스터들을 인접시켜두도록. 회복이 가능한 클레릭을 공격에 같이 붙여주면 좋다. 천궁을 가진 브란가네도 쓸만한 기사. 특히 활을 이용한 원거리 공격은 반격을 당할 염려가 없기 때문에 아군이 접근전을 벌이기 전에 적군의 체력을 확실히 깎아둘 수가 있다. 나이트인 이바인과 그인그라인은 굉장한 맷집과 함께 회복 능력도 갖추고 있기 때문에 베이나드와 같이 전선에서 활약시키자.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
베이나드(ヴェイナード)	21	9월 상순	로드	18	332(5)	A	
그인그라인(グイングライン)	23	7월 상순	나이트	17	294(5)	B	
브란가네(ブランガーネ)	17	2월 상순	아처	10	257(5)	B	
로드블(ロードブル)	49	1월 상순	비숍	14	247(4)	C	
이바인(イヴァイン)	22	3월 하순	나이트	13	231(4)	B	
파로미데스(パロミデス)	22	1월 하순	버서커	13	211(4)	B	
노이에(ノイエ)	18	4월 상순	클레릭	2	201(4)	A	
에라이네(エライネ)	16	8월 하순	엔천트리스	1	151(3)	B	
루인텔(ルインテール)	38	2월 하순	버서커	17	225(3)	B	도중에 가입
몰홀트(モルホルト)	31	6월 상순	드루이드	15	205(4)	B	도중에 가입
카크몬드(カークモンド)	34	6월 하순	소서러	12	191(3)	C	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 등장하지 않음)
디라드(ディラード)	25	5월 상순	그랩플러	10	180(4)	B	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 등장하지 않음)
제라핀(ゼラフィン)	35	9월 하순	메이지	7	175(3)	C	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)
화테시아(ファテシア)	22	8월 상순	랜서	10	164(3)	C	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)
엑톨(エクトール)	16	10월 상순	파이터	5	161(4)	S	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)

이벤트일람

이벤트	조건
연대에 따른 이벤트	
쥬크스 성 제압(ジュークス城制圧)	215년 3월 상순
하얀 늑대의 선전포고(白狼、宣戦布告)	215년 3월 하순
몰홀트의 사관(モルホルト仕官)	215년 4월 상순
거점의 개수에 따른 이벤트	
루인텔의 사관(ルインテール仕官)	거점이 9개 이상일 때
로드블과 에라이네(ロードブルとエライネ)	거점이 10개 이상이며 에라이네와 로드블이 같은 거점에 위치할 때
이바인과 파로미데스(イヴァインとパロミデス)	거점이 12개 이상이며 이바인과 파로미데스가 같은 거점에 위치할 때
왕과 군사(王と軍師)	거점이 14개 이상이며 베이나드와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
병마의 그림자(病魔の影)	거점이 16개 이상이며 노이에와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
노이에, 어릴 적 이야기를 하다(ノイエ、幼き日を語る)	'노이에, 열이 나다'가 발생한 후에 노이에와 베이나드가 같은 거점에 위치할 때
카크몬드와 제라핀(カークモンドとゼラフィン)	거점이 20개 이상이며 카크몬드와 제라핀이 같은 거점에 위치할 때
붉은 꽃 파란 눈물(赤い花 蒼い涙)	거점이 20개 이상이며 화테시아와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군으로 멸망시켜야 함)
베이나드와 에스메레의 이별(ヴェイナードとエスメレーの別れ)	에스트레가레스의 멸망시 발생(다른 국가에 의해 멸망해도 발생)
베이나드 습격사건(ヴェイナード襲撃事件)	거점이 30개 이상이며 놀갈드의 수도 프로그엘을 소유하고 있을 때. 또한 '베이나드와 에스메레의 이별'이 발생했어야 함
란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	대륙을 통일했을 때
그 외	
브란가네, 베이나드에게 도전하다(ブランガーネ、ヴェイナードに挑む)	브란가네를 5절기 이상 전투에 참가시키지 않고 제국이 아직 멸망하지 않았을 때

카레온

간단한 플레이 가이드

현왕인 카이의 온화함을 비롯해서 전체적인 분위기가 화기애애한 카레온. 서 알메키아와 마찬가지로 적국의 거점과의 접점이 적고 우수한 기사들이 많기 때문에 플레이하기에 쉬운 국가이다. 특히 서 알메키아와의 동맹 때문에 방어하기에 상당히 용이하다. 하지만 마법에 능숙한 기사들이 많은 반면에 접근전을 벌일 만한 기사들이 적기 때문에 그 점에만 주의한다면 거점을 공략하는데 별 어려움은 없을 듯. 도중에 기사들의 사관 이벤트가 많기 때문에 보충된 기사들을 바탕으로 많은 기사가 필요한 후반의 전략을 세워나가자. 기사들 중에서도 뛰어난 실력을 자랑하는 디나단을 자주 이용하면 좋다.

초반에 공략하기 용이한 나라는 역시 제일 인접한 적국인 이스카리오이다. 특히 사나스(サナス)와 아스틴(アスティン)을 점령해 두면 이스카리오의 진출을 막아놓을 수 있기 때문에 그대로 진격하기에 편해진다. 그러한 다음에는 동맹국인 서 알메키아와 더불어 중앙의 에스트레가레스의 거점을 공략해 나간다던지 아예 레오니아를 쳐서 대륙 동남부를 확실히 장악해나가는 것도 좋다.

기사 일람

거의 최강의 마법 실력을 자랑하는 카이. 그리고 대륙 최고의 강함을 자랑하는 나이트 마스터 디나단. 이 둘의 콤비를 바탕으로 접근전과 마법을 이용한 원거리 전을 장악해 나가자. 특히 이 두 명은 통마력이 높고 성장성도 좋기 때문에 처음부터 끝까지 중요하게 쓰이는 인물들이다. 따라서 이 두 명의 부대를 바탕으로 다른 기사들이 그를 보조해 주는 형식을 갖춰나가자. 그밖에 스카우트인 메리옷은 원거리 공격이 가능하며 앞의 두 명과 같이 성장성이 좋으므로 함께 활약시키는 것도 좋다. 이들을 잘 이

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
카이(カイ)	25	3월 하순	워록	22	319(5)	A	
디나단(ディナダン)	27	5월 하순	나이트 마스터	25	307(5)	B	
보알테(ボアルテ)	53	12월 상순	비숍	12	224(4)	B	
메리옷(メリオット)	16	4월 하순	스카우트	3	221(4)	A	
리카라(リカーラ)	24	11월 하순	미스틱	16	217(4)	B	도중에 가입
엘오드(エルオード)	20	11월 상순	파이터	9	208(4)	B	도중에 가입
미리아(ミリア)	19	3월 상순	엔첸트리스	5	194(5)	A	도중에 가입
갓슈(ガッシュ)	22	8월 하순	몽크	11	167(3)	C	도중에 가입
장하더(ジャンファダー)	41	2월 상순	드루이드	12	198(3)	B	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 복수)
빌코크(ビルコック)	21	1월 상순	프리스트	5	156(3)	C	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 복수)
세라(シェラ)	30	5월 상순	소서리스	15	180(3)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)
슈스트(シュスト)	23	9월 상순	그랩플러	11	172(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
알메키아와 카레온의 동맹(アルメキアとカーレオン同盟)	215년 3월 하순
미리아의 사관(ミリア仕官)	215년 6월 상순
날씨 좋은 오후의 쇼핑(よく晴れた午後のおかいもの)	215년 5월 하순 이후에 카이, 메리옷, 세라가 같은 거점에 위치해있을 때, 또 '충격 고백'이 발생하지 않았어야 함
미리아의 회상(ミリアの回想)	'미리아의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했을 때
엘오드의 사관(エルオード仕官)	'미리아의 회상'이 발생한 후 미리아의 퀘스트에서 발생
엘오드, 미리아의 호위를 제의하다 (エルオード、ミリアの護衛を申し出る)	'엘오드의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했으며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
갓슈의 사관(ガッシュ仕官)	'엘오드, 미리아의 호위를 제의하다'의 발생 후 미리아와 엘오드가 동시에 퀘스트를 실행할 때
엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제의하다(エルオードとガッシュ…)	'갓슈의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했으며 미리아, 엘오드, 갓슈가 같은 거점에 위치해 있을 때
리카라의 사관(リカーラ仕官)	'엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제의하다'의 발생 후 미리아, 엘오드, 갓슈가 동시에 퀘스트를 실행할 때
거점의 개수에 따른 이벤트	
수긍하는 보알테(うなずくボルアテ)	거점이 7개 이상일 때
빌코크의 발명1(ビルコックの発明1)	거점이 8개 이상이며 카이와 빌코크가 같은 거점에 위치해 있을 때
두 사람은 닮지 않았다(ふたりは似ていない)	거점이 10개 이상일 때
빌코크의 발명2(ビルコックの発明2)	거점이 12개 이상이며 카이와 빌코크가 같은 거점에 위치해 있을 때, '빌코크의 발명1'이 발생했어야 함
근심(ものおもい)	거점이 14개 이상일 때
세계라는 이름의 캔버스(世界という名のキャンバス)	거점이 16개 이상이며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
충격 고백(衝撃の告白)	거점이 18개 이상일 때
현왕, 고민하다(賢王、悩む)	'충격 고백'이 발생한 후
엇갈림(すれ違い)	'현왕, 고민하다'가 발생한 후
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군으로 멸망시켜야 함)
메리옷 납치사건(メリオットら致事件)	에스트레가레스 멸망 후에 남은 거점이 11개 이하일 때, '엇갈림'이 발생했어야 함
메리옷, 각성하다(メリオット、目覚める)	'메리옷 납치사건'이 발생한 후 남은 거점이 5개 이하일 때
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	적대국이 없을 경우

이스카리오

간단한 플레이 가이드

완전히 드리스트를 중심으로 돌아가고 있는 나라인 이스카리오. 군주를 비롯하여 그 밑의 모든 신하들도 각자 개성이 뛰어난 인물들뿐이다. 시작 위치를 보면 지켜야 할 거점이 적지만 그에 따라 기사들도 적다. 게다가 3개의 적대국들과 근접하고 있기 때문에 놀갈드와 비슷하거나 그 이상의 난이도를 가지고 있다. 초반부터 에스트레가레스를 노리기에는 주변국들의 위협이 만만치 않으므로 양쪽으로 이어져 있는 두 나라, 바로 카레온과 레오니아를 먼저 제압해서 많은 거점을 확보한 후 마나를 모아서 중앙침공의 발판을 다져나가자. 특히 거점이 적은 카레온을 처음에 공략해 나가는 편이 좋을 것이다. 하지만 카이와 디나단을 위시한 카레온도 만만치 않기 때문에 이쪽에서도 드리스트와 이리아 등의 거의 최고의 전력을 준비해서 신속히 점령해가자. 물론 그동안 솔즈베리(ソールズベリー)와 아스틴(アスティン)의 방어에도 신경써야 한다. 그 후 대륙의 동남부를 장악했다면 서서히 중앙으로의 진출을 꾀해보자.

기사 일람

그 자기 중심적인 성격에 걸맞게 드리스트의 능력치는 상당히 뛰어난 편이다. 게다가 성장성도 좋을뿐더러 레벨이 30을 넘으면 드리스트의 파워업 이벤트(?) 도 일어나기 때문에 드리스트의 성장에 힘쓰자. 하지만 너무 나서다가 적군 부대에 당하여 봉익을 당하는 일은 없어야 할 것이다. 드리스트와 함께 능력이 높은 이리아도 같이 전선에서 활약시키자. 이리아는 원거리 공격도 가능하기 때문에 상당히 도움이 되어 줄 것이다. 기사들 중에서 류시아에 관련된 한 이벤트는 그녀의 능력치를 비교적으로 향상시켜주기 때문에 반드시 보아두면 좋다.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
드리스트(ドリスト)	28	6월 상순	매드모나크	21	322(5)	A	레벨 30이 되면…
이리아(イリア)	18	5월 상순	킬러 돌	20	248(5)	A	
카므덴(キャムデン)	34	4월 하순	드루이드	14	235(4)	C	
알스타(アルスター)	32	12월 상순	비숍	12	228(4)	B	
가로(ギャロ)	21	3월 상순	레인저	9	197(4)	B	
유라(ユーラ)	15	11월 상순	클레릭	1	175(3)	S	
류시아(リュシア)	20	8월 상순	스카우트	8	165(4)	B→A	퀘스트의 문안이벤트 후 4절기 지나 퀘스트를 재실행하면 STR, INT, AGI +5, 통마력+20, 통마력 성장이 A
미겔(ミゲル)	26	1월 하순	나이트	10	178(4)	B	란드 3형제 중 한 명
다피(ダーフィー)	31	7월 하순	소드맨	12	181(3)	B	멸망시 배신(나라 제한 없음)
빅토리아(ヴィクトリア)	27	11월 하순	소서리스	11	144(3)	C	멸망시 배신(나라 제한 없음)
바디데마기스(バイデマギス)	31	1월 상순	버서커	16	215(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음), 다시 사관 이벤트 있음
티스(ティース)		6월 하순	파이터	2	153(3)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)

이벤트일람

이벤트	조건
연대에 따른 이벤트	
미겔, 고향에 돌아가다(ミゲル故郷に帰る)	215년 4월 하순에 미겔이 퀘스트를 실행할 때. 그 외 조건은 리겔의 경우와 같음
소중한 날의 소중한 기억(大切な日の大切な記憶)	어쨌든 11월에 티스와 유라가 같은 거점에 위치할 때
거점의 개수에 따른 이벤트	
킬러 돌(キラードール)	거점이 8개 이상일 때
이리아의 수수께끼(イリアの謎)	거점이 12개 이상일 때
개의 추억(犬の思い出)	거점이 20개 이상일 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군이 멸망시켜야 함)
이리아 사건(イリア事件)	거점이 29개 이상이고 에스트레가레스 멸망 후, '개의 추억' 이 발생했어야 함
빅토리아, 울다(ヴィクトリア泣く)	'이리아 사건' 이 발생하고서 다음 절기에 일어남
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結, そして…)	대륙을 통일했을 때
그 외	
류시아의 문안(リュシアの見舞い)	류시아의 퀘스트, 류시아의 성장률에 영향을 끼침
류시아, 자신을 되찾다(リュシア自分を取り戻す)	'류시아의 문안' 이 일어난 후 4절기 경과 후에 류시아의 퀘스트를 실행(효과는 기사 일람 참조)
매드모나크Z(マッドモナークZ)	드리스트의 레벨을 30까지 올리면 발생

에스트레가레스

간단한 플레이 가이드

자신의 주군을 부정하고 반란을 일으켜 패도의 길을 걸어나가는 제메키스. 그가 새롭게 일으킨 나라가 바로 제국 에스트레가레스이다. 초반의 위치로 보면 남북과 서쪽으로 놀갈드, 서 알메키아, 이스카리오의 3대 국가에 둘러싸여 있는 아주 어려운 상황이다. 게다가 게임의 진행 중에 카레온이나 레오니아의 세력이 밖으로 나오게 된다면 동시에 5국가를 상대해야만 할 위험도 있다. 또한 다른 나라들과 비교해서 도중에 가입할 가능성이 있는 기사의 수가 적기 때문에 이 게임 중 가장 어려운 난이도를 자랑할 것이다. 처음 접하는 사람이라면 다른 5개국으로 엔딩을 본 후 마지막으로 이 패도의 길을 걸어보는 편이 좋을 것이다.

어쨌든 한 나라라도 빨리 세력을 줄여 놓는 것이 나중으로 갈수록 유리하다. 되도록 거점이 적고 아직 세력이 미약한 편인 서 알메키아를 공략하자. 밑의 이스카리오는 에스트레가레스 쪽보다는 그 바로 옆에 있는 카레온과 다툼을 벌일 가능성이 많으므로 방어에만 신경쓰자. 서 알메키아를 공략할 때는 놀갈드의 방해를 받을 수도 있는 북쪽 부근을 피해서 아래쪽부터 점령해 가자. 서 알메키아를 거의 점령해 나간다면 브인드힐(ブインドヒル)로 이어진 길을 통해서 카레온의 본진을 바로 공략할 수도 있으므로 잘 이용해보자. 참고로 지형상의 이유로 레오니아와는 한동안 전투를 벌이기 힘들 것이다. 그러므로 레오니아는 후반에 가서나 본격적인 공략을 생각해 보자.

기사 일람

압도적인 강력함을 자랑하는 제메키스. 그가 가진 무기는 원거리 공격도 가능하므로 접근전은 몬스터들에게 맡겨 두고 제메키스 자신은 뒤에서 공격을 거는 방법이 안전하고도 좋다. 처음에 그가 거느리고 있는 몬스터들은 상당히 수준급의 클래스이므로 잃지 않게끔 잘 관리하자. 제메키스의 부인인 에스메레도 보조급으로서 상당한 실력을 갖추고 있다. 게다가 통마력도 제메키스 못지 않기 때문에 신변을 보호하기에도 유용하다. 데스 나이트인 카돌은 직접적인 진격보다는 중요한 거점의 방어에 쓰는 편이 좋다. 제메키스와 맞먹는 공격력을 갖추고 있으며 그 또한 상당한 수준의 몬스터를 거느리고 있기 때문에 방위를 확실하게 담당할 수 있다. 그 외에 소드마스터인 에스크라도스, 민첩함을 자랑하는 시라하, 높은 성장성을 갖추고 있으며 실력도 결코 떨어지지 않는 미레, 미라 자매 등을 주력으로 해서 영토 곳곳에 균형있는 세력 배치를 해두자.

이름	나이	수호성	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
제메키스(ゼメキス)	36	1월 하순	엠페러	27	351(6)	A	
에스메레(エスメレー)	24	11월 상순	렉터	17	304(5)	B	
깃슈(ギッシュ)	26	3월 하순	위저드	20	232(3)	C	
에스크라도스(エスクラドス)	51	6월 상순	소드 마스터	26	218(4)	B	
패러돌(パラドゥール)	27	2월 상순	비숍	11	182(3)	C	
어빈(アーヴィン)	16	3월 상순	메이지	3	162(3)	C	
슈렛(シュレッド)	33	5월 하순	챔피언	20	160(3)	C	도중에 가입, 멸망시 복수
카돌(カドール)	?	11월 하순	데스 나이트	29	275(5)	A	제국의 거점이 3, 4개 정도로 줄어들면 자취를 감춤
에니데(エニーデ)	19	7월 하순	아처	11	192(4)	C	도중에 떠남
멜트레파스(メルトレファス)	19	1월 하순	파이터	7	152(4)	A	도중에 떠남
카스톨(カストール)	24	4월 하순	파이터	8	169(4)	B	란드 3형제 중 한 명
피엘(フィエール)	25	2월 하순	나이트	12	166(3)	B	멸망시 배신
아이반(アイバン)	35	5월 상순	드루이드	10	165(3)	C	멸망시 배신
솔레이유(ソレイユ)	20	7월 상순	비숍	11	311(5)	C	제국을 멸망시킨 나라에 슈트레이스가 있으면 그 나라에 가입(단, 슈트레이스가 퀘스트 실행 중이라면 자취를 감춤)
미라(ミラ)	17	10월 상순	랜서	10	223(4)	A	제국을 멸망시킨 나라의 퀘스트 실행중에 다시 등장(미레와 함께)
미레(ミレ)	17	10월 상순	소서리스	10	223(4)	A	제국을 멸망시킨 나라의 퀘스트 실행중에 다시 등장(미라와 함께)
랑기누스(ランギヌス)	50	9월 하순	소서러	16	216(4)	B	멸망 후에 레인의 퀘스트에서 다시 등장
시라하(シラハ)	21	5월 상순	섀도우	14	173(4)	B	멸망 뒤에 퀘스트에서 다시 등장
로콧(ローコッド)	27	12월 상순	나이트	11	177(4)	B	멸망 뒤 복수

이벤트일람

이벤트	조건
연대에 따른 이벤트	
카스톨, 고향에 돌아가다(カストール故郷に帰る)	215년 3월 상순~4월 상순에 카스톨의 퀘스트를 실행함. 그 외의 조건은 리겔이나 미겔의 경우와 같음
거점의 개수에 따른 이벤트	
미라와 미레(ミラとミレ)	거점이 12개 이상이며 미라와 미레가 같은 거점에 위치해 있을 때
훈련장에서의 이른 아침…1(訓練場にて、早朝…1)	거점이 14개 이상일 때
훈련장에서의 이른 아침…2(訓練場にて、早朝…2)	거점이 18개 이상이며 '훈련장에서의 이른 아침…1'이 발생했었을 경우
에니데의 복수(エニーデの復讐)	거점이 22개 이상이며 '훈련장에서의 이른 아침…2'가 발생했었을 경우
제메키스 습격사건(ゼメキス襲撃事件)	거점이 26개 이상일 때
슈렛 해방(シュレッド解放)	'제메키스 습격사건'이 일어나고 2절기 이상 경과했을 때, 제국수도 로그레스를 소유하고 있는 경우
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	대륙을 통일했을 때

재야기사

각 지에 퍼져있는 재야 기사들은 일정 조건을 만족시키면 동료로 얻을 수 있는 각국 공통 이벤트이다. 난이도가 '상급'인 상태에서는 플레이어의 나라 외에 다른 나라들도 퀘스트를 실행하고 있기 때문에 얻고자 하는 기사가 있다면 서둘러서 조건을 만족시켜야 할 것이다.

재야기사일람

이름	나이	수호월	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
아론(アーロン)		10월 하순	소드맨	14	227(4)	C	216년 4월 하순 이후, 거점 12개 이상일 때 남자 기사의 퀘스트 실행, 가입국이 멸망시 배신(제국에게 당하면 등장 안 함)
알디스(アルディス)	12	5월 하순	렉터	10	301(3)	B	1/288의 확률로 퀘스트 이벤트 '이상한 승바폭잘' 이후 자국이 3개 이하의 거점을 소유할 것. 또, 알디스를 발견한 기사가 있어야 하며 몬스터 소유수가 남아야 함
알미나(アルミナ)		4월 하순	미스틱	12	182(4)	B	216년 9월 상순 이후에 디바인레이, 메테오 폼, 키즈, 엑셀플레스트, 홀버그, 제노선 더 중 어떤 한 가지라도 쓸 수 있는 기사의 퀘스트에서 만남
카잔(カザン)	22	2월 상순	섀도우	15	178(4)	C	제국이 멸망한 후에 시라하의 사관이 일어난다면 동시에 시라하가 없는 나라에 사관, 멸망 후에는 다시 사관 이벤트 있음
발타(ヴァルター)	23	12월 상순	소서러	10	185(3)	B	217년 3월 상순 이후에 퀘스트를 실행
카마인(カーマイン)	30	10월 하순	비숍	10	184(4)	B	'쌍둥이, 귀향하다2'가 일어난 후 11절기 이상 경과한 상태에서 미레, 미라가 같은 거점에 있을 것
카트레누(カトレーヌ)	21	9월 하순	렉터	12	170(3)	B	216년 6월 상순 이후에 힐을 사용할 수 있는 기사의 퀘스트 실행(크라우케스도 동시에 발견할 수 있음)
크라우케스(クラウケス)	19	11월 상순	프리스트	4	163(3)	B	216년 6월 상순 이후에 힐을 사용할 수 있는 기사의 퀘스트 실행(카트레누 동시 출현)
클라렌스(クラレンス)	23	9월 하순	나이트	10	195(3)	B	215년 7월 하순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
콜치나(コルチナ)	15	11월 하순	엔천트리스	1	199(4)	B	215년 4월 하순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에게 당하면 등장 안 함)
쉐리던(シェリダン)		8월 하순	레인저	6	191(3)	A	216년 3월 상순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
쉘나(シェルーナ)		6월 하순	클레릭	3	178(4)	A	215년 12월 상순 이후에 힐을 사용하지 못하는 기사의 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
슈트레이스(シュトレイス)	20	8月上	나이트	12	171(4)	B	게임 시작 후 제일 빨리 제국의 거점을 점령해야 함, 멸망시 배신(제국에 당하면 등장 안 함)
드갈(ドーガル)	52	1월 상순	바바리안	2	268(3)	C	216년 1월 하순 이후에 퀘스트 실행
네빌(ネヴィル)		7월 하순	드루이드	11	212(3)	C	216년 10월 하순 이후의 시점에 가장 큰 나라를 제외한 다른 나라의 퀘스트, 멸망시 배신(제국에 당하면 등장 안 함)
바넷사(バネッサ)		1월 하순	랜서	11	203(3)	B	216년 12월 상순 이후에 여자 기사의 퀘스트 실행, 멸망시 배신(제국에 당하면 복수)
휴드(ヒュード)	19	3월 상순	레인저	4	202(4)	B	215년 9월 상순 이후에 퀘스트 실행
페리넬(ペリネール)		4월 상순	스카우트	1	196(5)	C	'별이 내리는 밤의 정령제'가 일어난 후
헬라트(ヘルラート)	29	6월 상순	블랙 나이트	20	190(4)	C	216년 7월 하순 이후 레이오닐 사관이 있다면 동시 레이오닐이 없는 나라에 사관, 멸망후 또 사관 이벤트 있음
벨거(ベルガー)		8월 하순	버서커	13	151(4)	C	217년 1월 하순 이후에 STR이 88이상인 기사의 퀘스트 실행
림라이트(リムライト)	75	11월 상순	메이지	5	176(4)	C	'휴드의 사랑'이 발생한 후 다음 절기
레이오닐(レイオニール)	26	9월 하순	소드맨	16	172(3)	C	216년 7월 하순 이후 퀘스트 실행(헬라트는 타국 가입), 멸망시 배신(헬라트의 나라는 거부, 제국에 당하면 복수)
레인(レイン)	18	5월 하순	메이지	1	139(4)	S	'미레와 미라의 사관'이 일어난 후 2절기 이상 경과, 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
롯트(ロット)	14	8월 상순	몽크	10	200(4)	B	215년 11월 상순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 배신

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
콜치나의 사관(コルチナ仕官)	1/6의 확률로 215년 4월 하순 이후의 퀘스트에서 발생
클라렌스의 사관(クラレンス仕官)	1/6의 확률로 215년 7월 하순 이후의 퀘스트에서 발생
휴드 발견(ヒュード発見)	1/6의 확률로 215년 9월 상순 이후의 퀘스트에서 발생
휴드의 사관(ヒュード仕官)	'휴드 발견'의 이벤트 발생 후
휴드의 사랑(ヒュードの恋)	1/6의 확률로 휴드의 퀘스트에서 발생
림라이트의 사관(リムライト仕官)	'휴드의 사랑'이 일어난 다음 절기에 발생
롯트 발견(ロット発見)	1/6의 확률로 215년 11월 상순의 퀘스트에서 발생
롯트의 사관(ロット仕官)	'롯트 발견'의 이벤트 발생 후
롯트의 귀향(ロット帰郷)	'롯트의 사관'이 일어난 후 8절기 이상 경과 시점, 롯트와 롯트를 발견했던 기사가 같은 거점에 있을 때 발생(멀티플레이 모드에서는 발생 안 함)
잊을 수 없는 웃는 얼굴 때문에…(忘れ得ぬ笑顔のために…)	'롯트의 귀향'이 일어나고 나서 2절기 후에 롯트를 발견했던 기사의 퀘스트 실행
정령제로(精霊祭へ)	216년 11월 하순에서 12월 하순 사이에 휴드와 림라이트가 같은 거점에 있을 때
별이 내리는 밤의 정령제(星降る夜の精霊祭)	'정령제로'의 발생 후(페리넬의 사관)

PlayStation POWER 공략왕!

쉘나의 사관(シェルーナ仕官)	1/6의 확률로 215년 12월 상순 이후에 힐을 사용할 수 없는 기사의 퀘스트에서 발생
드갈의 사관(ドーガル仕官)	1/6의 확률로 216년 1월 하순에 퀘스트에서 발생
쉐리던의 사관(シェリダン仕官)	1/6의 확률로 216년 3월 상순에 퀘스트에서 발생
아론의 사관(アーロン仕官)	1/6의 확률로 216년 4월 하순 이후에 거점이 12개 이상이며남자 기사의 퀘스트를 실행시켰을 때 발생
카트레누와 크라우케스(カトレースとクラウケス)	1/6의 확률로 216년 6월 상순 이후에 힐을 사용할 수 없는 기사의 퀘스트에서 발생(세 종류가 있다)
레이오닐의 사관(レイオニール仕官)	1/6의 확률로 216년 7월 하순 이후에 퀘스트에서 발생(동시에 헬라트가 다른 나라에 가입)
알미나의 사관(アルミナ仕官)	1/6의 확률로 216년 9월 상순 이후에 6가지의 마법 중(제아 기사 일람 표 참조) 한 가지라도 사용할 수 있는 기사의 퀘스트에서 발생
네빌의 사관(ネヴィル仕官)	1/6의 확률로 216년 10월 하순 이후에 가장 큰 나라를 제외한 다른 나라에서의 기사의 퀘스트에서 발생
바넷사의 사관(バネッサ仕官)	1/6의 확률로 216년 12월 상순 이후에 여자 기사의 퀘스트에서 발생
벨거의 사관(ベルガー仕官)	1/6의 확률로 217년 1월 하순 이후에 STR이 88이상인 기사의 퀘스트에서 발생
발타(ヴァルター仕官)	1/6의 확률로 217년 3월 상순 이후에 퀘스트에서 발생
에스트레기레스 멸망에 따른 이벤트	
시라하 발견(シラハ発見)	1/6의 확률로 에스트레기레스의 멸망 후 2절기 이상 경과한 시점에서 원 제국 기사 이외의 퀘스트에서 발생(동시에 카잔이 다른 나라에 가입)
미레와 미라 발견(ミレ、ミラ発見)	1/6의 확률로 에스트레기레스 멸망 후 3절기 이상 경과한 시점에서 제국을 멸망시켰던 기사의 퀘스트에서 발생
미레와 미라의 사관(ミレ、ミラ仕官)	'미레와 미라 발견' 발생 후
레인의 사관(レイン仕官)	'미레와 미라의 사관'에서 2절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
쌍둥이, 귀향하다1(双子、帰郷する1)	미레와 미라가 동시에 퀘스트를 실행(DISC2에서 일어남)
쌍둥이, 귀향하다2(双子、帰郷する2)	'쌍둥이, 귀향하다1'의 다음 절기에서 자동으로 발생(수호의 브로치 입수)
카마인의 사관(カーマイン仕官)	'쌍둥이, 귀향하다2'에서 11절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라가 같은 거점에 있을 때
레인, 아버지를 설득하다(レイン、父を説得する)	1/6의 확률로 레인의 퀘스트에서 발생
레인, 쌍둥이를 착각하다(レイン、双子を間違える)	'레인의 사관'에서 2절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 레인이 같은 거점에 있을 때
그 외	
슈트레이스의 사관(シュトレイス仕官)	에스트레기레스의 거점을 제일 먼저(다른 나라들보다) 점령했을 때
이상한 숨바꼭질(不思議なかくれんぼ)	1/288의 확률로 퀘스트에서 발생
알디스의 사관(アルディス仕官)	'이상한 숨바꼭질'의 발생 후 3개 이하의 거점을 소유하고 있으며 알디스를 발견한 기사가 있고 몬스터 소유수가꽉 차지 않았을 때('퓨로'란 용을 동료로 하기 위해서)

전투 맵 이벤트 일람

전투 맵 이벤트 일람

이 이벤트는 특정한 관계나 인연 및 사연 등이 있는 기사들이 전장에서 만났을 때 벌어지는 회화 이벤트이다. 이 이벤트는 다른 종류의 이벤트나 스토리의 진행에 영향을 주는 경우도 있다. 기본적으로 전투가 시작하기 전에 1번으로 매겨진 기사들의 사이를 따져서 결정되며 2명 이상이 관계될 수도 있다.

1. 게라인트 vs 에스크라도스
2. 디나단 vs 카돌
3. 디나단 vs 에스크라도스
4. 베이나드 vs 에스메레
5. 게라인트 vs 제메키스
6. 시라하 vs 카잔
7. 몰홀트 vs 제메키스
8. 란스 vs 카돌
9. 란스 vs 어빈
10. 게라인트 vs 카돌
11. 브란가네 vs 제메키스
12. 킬프 vs 제메키스
13. 레이오닐 vs 헬라트
14. 카트레누 vs 제메키스
15. 샤린 vs 제메키스
16. 이스파스 vs 베이나드
17. 랑게볼그 vs 카이
18. 바이데마기스 vs 카이
19. 다피 vs 란스
20. 브란가네 vs 리오넷세
21. 콜 vs 베이나드
22. 멜트레파스 vs 드리스트
23. 미겔 vs 리겔
24. 카스톨 vs 리겔
25. 미겔 vs 카스톨
26. 미겔 vs 카스톨
27. 미겔, 리겔 vs 카스톨
28. 카스톨, 리겔 vs 미겔
29. 미겔, 카스톨 vs 리겔
30. 슈트레이스 vs 솔레이유
31. 하레 vs 카돌
32. 리오넷세 vs 이리아
33. 킬프 vs 카므덴
34. 드리스트 vs 파텔누스
35. 카돌 vs 드리스트
36. 메리옷 vs 알스타
37. 에스크라도스 vs 이리아
38. 콜치나 vs 제메키스
39. 장화다 vs 깃슈
40. 쉐라 vs 빅토리아
41. 라이젠 vs 제메키스
42. 바이데마기스 vs 시라하
43. 레이오닐 vs 에스크라도스
44. 레이오닐 vs 디나단
45. 하레 vs 제메키스
46. 베이나드 vs 디나단
(그 곳에 카이가 없을 때)
47. 베이나드 vs 에스크라도스
48. 멜트레파스 vs 베이나드
49. 아데리시아 vs 드리스트
(아데리시아가 서 알메키아 소속일 때)
50. 멜트파레스 vs 란스
51. 메리옷 vs 랑게볼그
52. 길사스 vs 브란가네
53. 그인그라인 vs 사린
54. 루인텔 vs 게라인트
55. 란스 vs 제메키스
56. 드리스트 vs 베이나드
57. 카이 vs 베이나드

58. 아이반 vs 게라인트
59. 하레 vs 이리아
60. 이리아 vs 디라드
61. 이스파스 vs 샤린
62. 샤린 vs 랑게볼그
63. 아데리시아 vs 칼로타
64. 다피 vs 바이데마기스
65. 란스 vs 카이
66. 베이나드 vs 제메키스
67. 리오넷세 vs 베이나드
68. 드리스트 vs 디나단
69. 갓슈 vs 카이
70. 어빈 vs 슈트레스
71. 클라렌스 vs 페러돌
72. 브로노일 등장 vs 제메키스
73. 미레, 미라 등장
74. 알메키아 미녀 삼인조 (아데리시아, 에피리아, 칼로타)
75. 카레온 삼열사 (엘오드, 리키라, 갓슈)
76. 미레, 미라, 레인
77. 란드 3형제 등장 (란드 3형제 모두 같은 나라 소속이며 동시에 같은 전투에 참가했을 경우)
78. 그라우제의 맹세 (그라우제가 란스의 심복이 된 후)
79. 베이나드 & 그인그라인
80. 카이 & 메리옷
81. 미레 & 미라
82. 바이데마기스 & 가로
83. 킬프 & 바린
84. 킬프 & 리오넷세
85. 킬프 & 리오넷세 & 바린
86. 슬레이유 & 슈트레이스
87. 피로 & 소피아
88. 킬프 & 가론완드
89. 가론완드 & 바린
90. 킬프 & 아스밋
91. 메리옷 & 미리아
92. 메리옷 & 세라
93. 디나단 & 슈스트
94. 드리스트 & 이리아
95. 메레아간트 & 아데리시아
96. 에라이네 & 로드블
97. 그인그라인 & 노이에
98. 알스타 & 카므덴
99. 베이나드 & 브란가네
100. 이바 & 패로미데스
101. 이스파스 & 샤린
102. 란스 & 게라인트
103. 브로노일의 최후 (브로노일만 있을 때)
104. 브로노일의 최후

퀘스트 일람

퀘스트 이벤트 중에서는 장소가 같더라도 발생하는 사건이 다른 경우가 있으므로 내용을 끝까지 잘 지켜보자. 이 퀘스트 외에 '특수퀘스트'도 있지만 대부분 앞에서 소개한 이벤트에 속해있으므로 따로 설명을 두지 않은 점을 유의해주기 바란다.

1. 동굴 탐색(1)
2. 동굴 탐색(2)
3. 동굴 탐색(3)
4. 은혜의 샘(1)
5. 은혜의 샘(2)
6. 샘의 원기(1)
7. 샘의 원기(2)
8. 드래곤의 계곡(1)
9. 드래곤의 계곡(2)
10. 잊혀진 유적(1)
11. 잊혀진 유적(2)
12. 탁자 위의 작은 병(1)
13. 탁자 위의 작은 병(2)
14. 술집에서의 일막(1)
15. 술집에서의 일막(2)
16. 높고 오래된 탑
17. 높고 오래된 탑(2)
18. 노파의 점보기
19. 비를 피해서…
20. 말하는 토끼(1)
21. 말하는 토끼(2)
22. 탄식의 다리
23. 음유시인
24. 저주받은 맷돌
25. 망령성에서의 하룻밤
26. 하늘을 나는 백마
27. 가마와 벌꿀
28. 호수의 작은 섬(1)
29. 호수의 작은 섬(2)
30. 호수의 작은 섬(3)
31. 요화일륜(1)
32. 요화일륜(2)
33. 요화일륜(3)
34. 폭포에 살고 있는 물의 요정(1)
35. 폭포에 살고 있는 물의 요정(2)
36. 폭포에 살고 있는 물의 요정(3)
37. 나그네 상인
38. 지하미궁의 두루말이
39. 대결(1)
40. 대결(2)
41. 요정과 윤무
42. 소인의 버섯(1)
43. 소인의 버섯(2)
44. 길모퉁이의 꽃팔이(1)
45. 길모퉁이의 꽃팔이(2)
46. 길모퉁이의 꽃팔이(3)
47. 유적의 부조물(1)
48. 유적의 부조물(2)
49. 안개에 덮힌 숲(1)
50. 안개에 덮힌 숲(2)
52. 거울의 넓은 방
53. 백조의 은혜 갚기(1)
54. 백조의 은혜 갚기(2)

알고 하면 더 즐겁다
브로노일(ブロノイル)과 아우로보로스(アウロボロス)와의 전투

대륙의 통일 후에 싸우게 되는 브로노일과 아우로보로스와의 전투는 각각 3절기라는 제한 턴이 있으며 처음 턴을 제외하고는 세이브가 불가능하다. 따라서 신속하게 부대를 모으고 편성해서 최고의 전력을 만드는 공격 준비를 해야 한다.

우선 브로노일은 전투 시작부터 배리어 상태이기 때문에 어지간한 공격으로는 전혀 타격을 줄 수 없다(강한 공격이라도 얼마 데미지를 주지 못한다). 하지만 그럼에도 계속 브로노일을 공격하면 배리어의 색깔이 변하고 10번 이상 공격하다보면 배리어가 깨지며 그때부터 제대로 된 데미지를 줄 수 있다.

하지만 브로노일을 제외한 적군의 부대가 상당히 신경쓰일 것이다. 그들을 조금이라도 편하게 처치하기 위해서는 이동거리 계산을 잘해서 아군이 선제공격을 걸 수 있도록 조절해야 한다. 계산만 잘 한다면 적군 중에 체력이 낮은 편이고 강력한 마법을 지닌 루시퍼와 리리스를 한 턴에 처리할 수도 있다(이 둘은 메테오 등을 쓸 수 있기 때문에 제1공격 대상이 되어야 한다). 그 둘을 처리한 후에 적 부대의 기사 들을 집중적으로 노려서 쓰러뜨리면 다른 적 몬스터들은 신경쓰지 않아도 된다. 그 와중에 브로노일의 공격을 몇 차례 받게 될 것이므로 회복수단을 가진 유닛을 꼭 챙기자(에어리어 힐 등의 범위회복수단이 있는 것이 좋다). 마지막으로 남은 브로노일을 아군의 유닛으로 감

싼 후 집중적으로 공격하면 승리. 참고로 브로노일은 아군, 적군 가리지 않고 메테오 둠 등의 마법을 사용하는 비정함(또는 멍청함)을 보여주기도 한다.

아우로보로스와의 전투에서도 요령은 비슷하지만 더욱 집중적인 몰매가 필요하다. 아우로보로스는 이동은 하지 않지만 최대 6칸에 달하는 넓은 사정거리와 강인한 체력, 분신의 소환 등을 갖춘 최대의 강적이다. 아우로보로스에게 접근하려고 하면 여기저기서 아우로보로스의 분신들이 나타나며 이후로도 계속 나타나게 된다. 분신에는 2가지 종류가 있는데 하나는 넓은 범위공격을 펼치며 다른 하나는 아군의 유닛을 현재의 상태 그대로 카피해내는 능력(분신의 공격에 맞으면 카피된다)을 지니고 있다.

그러나 아우로보로스로 향하는 길목을 막고 있는 분신들을 제외하고는 상대할 필요가 없으니(아우로보로스만 물리치면 되기 때문) 그들에게 아예 체력이 높은 유닛을 미끼로서 던져주는 것도 좋은 방법 중에 하나이다. 아우로보로스의 공격 중에는 스테이터스 이상 효과를 일으키는 것도 있으므로 주의하면서 아우로보로스를 둘러싸자. 그런 후에 역시 집중적인 공격을 퍼부으면 곧 물리칠 수 있다(약 2000내지 3000의 데미지를 줘야 함). 다시 한 번 말하지만 아우로보로스만을 노려야 쉽게 이길 수 있다.

마지막으로 강조하는 점은 대륙을 통일하기 전에 꼭 몬스터들을 많이 키워놓아야 한다는 것이다. 아무리 기사가 강해봤자 몬스터들의 클래스나 능력이 형편없다면 대륙 통일 후에 상당히 괴로워진다. 따라서 대륙을 통일하기 직전에 반드시 아군의 총 전력을 체크해 두도록.

란드 3형제를 모으자

게임에 등장하는 기사들 중에서 리겔과 미겔, 카스톨은 란드 집안의 3형제이다. 이들은 처음에 각자 다른 나라에 속해있으며 전장에서 만나면 회화 이벤트가 벌어진다. 그런데 이 형제들은 서로 설득을 할 수 있기 때문에 이 관계를 잘 이용하면 한 나라에 3형제를 전부 모을 수도 있다.

우선 미겔은 리겔과 카스톨이 함께 있어야 설득이 가능하다. 그리고 카스톨은 리겔로 설득 가능하다. 또한 리겔은 미겔로 설득 가능하다. 이 관계를 잘 이용해서 3형제를 같은 나라에 모이게 한 후 함께 전장에 내보내도 회화 이벤트를 볼 수 있다.

유용한 스킬과 클래스의 조합

각 클래스 고유의 스킬들을 익힘으로써 다른 클래스에서 상당한 이점을 얻을 수도 있다. 예를 들어서 레인저에서 EXPERT를 획득하면 특수 스킬인 '히트&어웨이'를 영구히 익히게 된다. 그러면 치고 빠지는 공격 형식을 지닌 패러딘을 만들 수도 있게 되는 것이다. 또한 '반격데미지+10%'나 'HP회복' 등의 스킬 등도 영구히 익혀두면 다른 클래스에 가서도 상당한 도움이 된다.

손쉬운 레벨 업

우선 한 나라를 멸망직전까지 몰아넣자(거점을 하나만 남길 것). 그리고 그 거점을 공격해서 전투를 벌이다가 적군의 기사를 한 명만 남기고 아군을 퇴각시키자. 이 때 적군의 군주가 나와있다면 군주를 남겨두어야 한다(멸망 방지). 이것을 연속적으로 반복하면 편하게 레벨을 올릴 수 있다. 물론 해당 적군도 레벨이 오르겠지만 이미 병력에서 압도적인 차이가 날 것이므로 별 문제가 되지 않는다.

레벨을 쉽게 올릴 수 있는 또 한가지 방법은 수득 경험치를 올리는 마법 '하로우'를 이용하는 것이다. 넓은 범위공격을 할 수 있는 유닛에게 하로우를 걸어 놓고 복수의 적을 한꺼번에 공격하면 상당한 경험치를 얻을 수 있다(슈퍼로봇대전에서 맵병기를 이용한 레벨업과 비슷).

마음에 안 들면 돌로 만들어라

록의 공격에는 일정한 확률로 상대를 석화시키는 효과가 있다(크리티컬 히트 시에는 100%). 따라서 막강한 상대가 있다면 록을 몇 마리 준비해서 석화를 노리자. 석화된 적은 아무런 행동이 불가능하고 상대의 공격을 그대로 맞아줄 수밖에 없으므로 쉽게 경험치를 얻을 수 있다. 특히 적군의 기사를 석화시켰다면 적은 퇴각마저 불가능해져버린다. 단, 적군 중에 '메디카'를 사용할 수 있는 유닛이 있다면 석화를 풀어줄 수도 있으므로 미리 그러한 유닛을 제거해두어야 한다. 보다 석화를 쉽게 성공시키려면 되도록 포위공격을 이용하는 것이 좋다.

남의 떡이 탐날 때….

부대의 리더인 기사가 당하면 남은 몬스터들은 퇴각하는 경우 외에도 맵 안에서 도망 다니는 경우도 있다. 이런 몬스터는 그 전투에서 승리함으로써 얻을 수 있다. 몬스터가 도망칠 확률은 그렇게 크지 않지만 100%로 만들 수도 있다. 바로 마법 '참'을 걸어 놓는 방법. 참에 걸린 몬스터는 기사가 당했을 시 확실히 도망치게 된다. 이를 이용하면 적군의 강력한 몬스터들을 아군의 것으로 만들 수 있으므로 잘 활용해보자.

고공(高空) 타입의 특권

이동 타입이 고공인 유닛은 지형효과에 영향받지 않는다. 이점을 고려해서 강하지만 이동이 불편한 유닛에게 '페룬트의 깃털' 등(이동 타입을 고공으로 바꾸어주는 것)을 장비해두면 산이나 바다 및 좁은 지형에서도 별 방해없이 자유롭게 이동할 수 있다. 단, 장비품에 의한 패러미터의 변화에 신경써야 한다.

기다리는 시간이 지겹다면

□버튼을 계속 누르고 있으면 각종 메시지가 흐를 때나 유닛의 이동 등에 걸리는 시간을 제거할 수 있다. 이것을 이용하면 전투 맵에서 적군 부대의 행동을 보다 빨리 넘길 수 있다. 또한 한 번 보았던 이벤트를 빨리 넘기고 싶을 때도 도움이 된다.

클리어 후의 보너스

우선 게임을 처음 시작해서 한 나라의 엔딩을 보았다면 리콜렉션의 '그 외'에서 '뮤직모드(ミュージックモード)'가 출현한다. 여기에서는 게임을 진행할 때 흘러나오는 아름다운 음악들을 마음대로 감상할 수 있다. 만약 상급 난이도로 클리어 한다면 멀티플레이 모드에 '시나리오1'이 출현하게 된다. 또한 엔딩의 마지막 부분에 나오는 'FIN'이란 문자를 계속 놔두면 플레이어의 성적을 나타내는 자국의 연표가 등장한다

●장르:시네마틱 노벨 ●제작사:FOG ●발매일:5월 18일 ●발매가:5,800엔

Dreamcast DREAMCAST

게임에서 울어 본적 있나요?

구원의 반 -재림조-

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

PS로 발매되어 장대한 시나리오와 분위기에 맞는 음악, 매력적인 캐릭터로 인기를 얻은 「구원의 반」. 발매 시기도 좋지 않고, 게임자체도 그렇게 홍보를 하지 않아 당시에는 주목을 받지 못했지만 이후 높은 게임성을 인정받아 발매가 되고, 어느 정도 시간이 지나서야 인기를 얻기 시작한 게임이다. 비록 시네마틱 노벨이라는 장르 때문에 국내에서는 별로 주목받지 못했지만 아직 PS용을 플레이해보지 못했다면 반드시 플레이해보기를 바란다. 게임에서 눈물을 흘릴 수 있는 몇 안되는 작품이 될 테니….

공략 … 사미

게임의 기본 시스템

장르는 시네마틱 노벨로 시나리오로 음악과 화면으로 진행해 나가는 게임이다. 즉 화면의 텍스트를 읽고 나오는 분기에서 선택해주는 것만으로 게임이 진행되며 마요우, 시오리, 사야의 각 시나리오와 엔딩이 준비되어 있다.

전투

게임의 중간 전투가 존재한다. 전투에는 통상전투와 법술전투가 있고, 전투에서 패하면 게임오버가 되는 경우도 꽤 있으니 전투에 들어갔다면 반드시 게임의 저장을 해놓는 것이 좋다.

● 통상전투

커맨드입력 방식의 전투. 특별히 어려운 것은 없지만 선택의 실수로 게임오버가 되는 경우도 허다하다. 어차피 많아야 3지선다. 게임을 저장해놓고 찍다보면 별 무리없이 넘어갈 수 있다.

▲시나리오 진행을 의한 이벤트성 전투도 있지만 대부분 패하면 게임오버가 된다

● 법술전투

법술전투는 제한시간 내에 적을 록온한 후 오망성(五芒星)을 그려 쓰러트리는 것으로 실시간으로 진행된다. 오망성을 그리는 순서는 우측 상단에서 시작하여, 좌상, 우하, 상, 좌하, 그리고 다시 우상의 순으로 그리면 된다 역시 전투전에 저장을 해놓는 것이 좋다.

▲PS용보다 컨트롤러의 조작감이 좋기 때문에 수월하게 그릴 수 있다

E's 리얼 액션 시스템

플레이어가 게임 중에 선택한 행동에 의해 히로인들의 감정치가 조금씩 변화하게 되고, 축적된 감정치에 의해 그 후의 전개가 크게 변화하는 시스템이다. 사실 이 시스템에 의해 꽤 복잡하게 분기가 이루어지고, 나중에는 가장 높은 E's를 가진 캐릭터의 엔딩이 나오게 된다.

◀이런 선택문 하나하나에 E,s가 설정되어 있고, 시나리오가 미묘하게 변화한다

메시지 스킵

노벨류의 게임으로는 꽤 긴 플레이시간을 가지고 있는 「구원의 반」. 다행히 한번 이상 본 문장의 경우는 스킵을 할 수 있다. 스킵은 X버튼으로 할 수 있으면 선택문이 나오거나 플레이하지 않았던 분기가 나오면 스킵이 자동으로 캔슬된다.

◀트루 엔딩을 봤다고 가정할 때, 클리어 시간이 5시간 이내로 줄어드는 편리한 시스템

오마케 시나리오

PS용에서 대호평을 받았던 오마케 시나리오가 DC용에서도 건재하다. 조건은 마요우의 트루 엔딩을 본 후, 특정한 선택문에 의해 갈 수 있지만 오마케 시나리오를 보면 본편의 시나리오로는 돌아올 수 없이 바로 게임오버가 된다.

● 오마케 시나리오 1

1장 현대편 마요우가 전학온 후 타이치의 질문에 'C. 눈의 보양이야(目の保養だよ)'를 선택하면 오마케 시나리오로 진행할 수 있다. 또한 다음 시오리의 질문에 'A. 몰라. 간적 없어(知らん、行ったことなんか無いぞ)'를 선택하면 그냥 오마케 시나리오가 진행되지만 'B. 왠지 간적이 있는 것 같은 기분도 드는데(なんだか、行ったような氣がする)'를 선택하면 오마케 시나리오 중 다시 3개의 선택문이 나오고 각 다른 시나리오로 진행된다. 처절하게 이미지를 망치는 아마노와 타이치를 볼 수 있는 시나리오.

◀아마노 선배의 의외의 모습. 귀여워~♡

● 오마케 시나리오 2

1장에서 집에 돌아온 후 B. 그만 잔다(もう寝る)를 선택하면 볼 수 있다. 마요우, 아마노, 시오리의 의외의 모습을 볼 수 있는 즐거운 시나리오.

▲본편의 진지했던 캐릭터들의 이미지가 여지없이 망가진다

게임을 클리어하면…

마요우, 시오리, 사야 중 한사람의 엔딩을 보면 「구원의 기억」이라는 모드가, 마요우의 엔딩을 보면 「BGM 리스닝」모드가 추가된다.

●구원의 기억

본편에 등장했던 CG를 관람할 수 있는 모드, 총 227매의 CG를 볼 수 있다.

▶엔딩과 오프닝도 다시 볼 수 있다. 엔딩은 재림조까지 총 5종류

●BGM listening

게임중에 사용된 BGM을 임의로 들을 수 있다.

▶정평이 나있는 「구원의 반」의 음악을 들을 수 있는 모드

재림조 시나리오 추가

「구원의 반 -재림조- 」답게 재림조의 시나리오가 추가되었다. 시나리오의 중심은 아마노사토코로 본편에서 볼 수 없었던 캐릭터의 이미지와 대량의 CG가 준비되어 있으며 무엇보다 트루 엔딩 이후의 시나리오를 즐길 수 있다는 것이 재림조만의 특전.

▲본편과는 전혀 다른 분위기의 아마노 선배를 볼 수 있다

재림조 플레이 조건

트루 엔딩과 오마케 시나리오 2개를 클리어한 후, 게임을 처음부터 시작하며 선택문이 나온다. 첫 번째는 본게임을, 두 번째는 재림조편으로 진행할 수 있다. 또한 평안편에서 아이의 이름을 초기설정으로 사용했을 경우에는 오마케 시나리오를 클리어하지 않아도 플레이할 수 있다.

▲전체적으로 짧다고 느껴지지만 아마노 선배의 팬이라면 절대로 놓칠 수 없는 시나리오

캐릭터 소개

현대편

미카도 타케루(御門 武)

게임의 주인공으로 평범한 고교생. 현재 아버지의 사정으로 친척인 이츠키 세츠코의 집에서 생활하고 있으며 그녀의 딸인 이츠키 시오리와는 사이가 좋다. 어렸을 적부터 이상한 악몽에 시달리고 있다.

아마노 사토코(天野聰子)

시오리가 속해있는 오컬트 신비학 연구회의 부장. 타케루가 전생을 체험할 수 있도록 도와준다.

이츠키 시오리(齋栞)

타케루의 친척동생. 천진난만한 성격과 귀여운 외모로 남학생들에게 인기가 많지만 오로지 타케루 만을 따라다닌다.

토키와 사야(常盤沙夜)

타케루의 담임선생님. 뛰어난 프로포션과 외모, 성격으로 학교내의 아이들 선생으로 군림하고 있다.

타카스기 쿄코(高杉 響子)

키츠키 유리와 함께 학교에서는 유명한 불량학생. 유리를 좋아하고 있다

타카하라 마요우(高原万葉)

주인공의 교실로 전학온 의문의 소녀. 흠잡을 데 없는 미인으로 처음 보는 타케루에게 「죽인다」라고 예고한다.

요시카와 에리(吉川繪理)

내성적인 성격이었지만 어느 날 불량소녀로 돌변해 버린다. 타이치를 좋아하고 있으며 시나리오에 많은 영향을 미칠 거라 생각했지만 별 영향가 없는 조연 캐릭터. 신경 끄자.

아리사카 타이치(有坂汰一)

타케루의 친구로 여학생들에게 인기가 많지만 시오리, 타케루 이외의 사람에게는 마음을 열지 않는다. 하지만 마요우를 보는 그의 눈이 범상치 않은데….

키즈키 유리(杵築悠利)

학교내에서도 유명한 불량학생으로 타케루를 적대시하지만 시오리에게는 약한 모습을 보인다.

아시야 미키히사(芦屋幹久)

학벌좋고 외모도 좋아 학교 내 여학생들의 인기를 독차지하는 선생. 하지만 남자와 여자를 대할 때의 성격이 정반대로 남학생들 사이에서는 본격적으로 미움받고 있다. 현대편의 마지막 보스에 해당되는 캐릭터.

이츠키 세츠코(齋 節子)

시오리의 어머니. 현재 독신으로 타케루의 아버지와 재혼 얘기가 오가고 있다(타케루와 세츠코는 친척이다).

평 안 편

아베노 타카히사(安部鷹久)

매일같이 검술연습만 하는 견습음양사. 숲속에서 우연히 만난 호타루를 사랑하게 되지만 그것을 계기로 전생을 반복하게 되는 운명을 지니게 된다.

야스코(泰子)

야스코는 타카히사의 이모이자 미츠요시를 키워내어 카모노가에서의 상당한 영향력을 가지고 있다.

카모노 토코(賀茂桐子)

음양가인 카모노가의 막내딸. 좋은 집안에서 곱게 자란 아가씨로 어렸을 적부터 함께 지내온 타카히사를 좋아한다.

카모노 야스노리(賀茂泰憲)

음양사종가의 당주. 친구의 아들인 세메와 타카히사를 음양사로서 길러준다.

아시야 도만(芦屋道滿)

미치츠나를 형님으로 모시는 괴인.

후지와라노 미치츠나(藤原道綱)

태조강림의 야망을 품고 타카이사를 집요하게 쫓는다. 타카사이사의 부모님을 죽인 원수로 평안편에서는 최종보스에 해당하는 적이다.

호타루(螢)

수도에서 정평이 나있는 지성과 미모를 겸비한 소녀. 자신의 사명을 버리고 타카히사를 선택했다는 이유만으로 천년동안 고생하게 된다.

카모노 미츠요시(賀茂光榮)

카모노가의 장남이자 토코의 오빠로 토코와는 달리 매우 불량하다. 음양사로서의 재능이 없는 타카히사를 굉장히 못마땅해한다.

아베노 세메(安部 淸明)

유명한 음양사로 타카히사의 형님. 온화한 성격이지만 동생의 여자에게 눈독을 들인다(호타루).

원 록 편

이케다 신노스케(池田 眞之介)

원록편의 주인공. 빈민 무사가에서 태어난 청년으로 현재는 무사보다 화가로서의 길을 원한다.

아키바 키쿠노(秋葉菊乃)

신노스케가 다니는 아키바 일도류 도장의 맏딸. 신노스케의 그림을 유일하게 이해해주는 소녀이기도 하다. 조금 말이 많고 사람의 말은 끝까지 듣지 않는 것이

후지이 류야(藤井劉也)

신노스케의 친구이자 라이벌.

이세야 키헤에(伊勢屋 喜兵衛)

신노스케의 화가로서의 재능을 인정하고 처음으로 그림을 사준 호화상인.

아야(綾)

유명한 무가(武家)의 딸로 양친을 여의고 현재는 유곽(遊廓)에 몸을 두고 있는 소녀.

아키바 세키슈사이(秋葉石州齋)

에도의 명문, 아키바 검술도장의 관장. 죽은 친구의 아들 신노스케를 엄하게 단련시킨다.

슌바쿠(春柏)

학산 신사의 궁사. 양민으로 가장하고 있지만…

이케다 카요(池田 加代)

신노스케의 어머니. 신노스케가 화가의 길을 걷는 것을 반대한다.

막말편

카츠라기 신고(葛城 信吾)
돈만 주면 청부살인에서 강아지 산보까지 뭐든지 하는 일명 잡일꾼으로 초일류 검술가이기도 하다.

미오(みお)
고카게 신사의 무녀. 신비한 분위기를 가지고 있으며 자신의 의지가 없이 마치 혼이 빠져나가 있는 것 같지만 가끔씩은 제정신으로 돌아온다.

미키(観樹)
관서 사투리를 사용하는 소녀. 기운 넘치는 아가씨로 할말은 반드시 해버리는 시원한 성격을 가지고 있다.

카츠라기 스즈(葛城 鈴)
신고의 동생으로 십년 전에 불의의 사고로 죽게된다.

카이토 다이키(海藤大騎)
마을 외각에 있는 신사의 신궁. 검술에도 일가견이 있는 것 같다.

오키타 소시(沖田 總司)
신선조 일번대 대장. 검술의 달인이지만 몸이 약하다.

카토 사다키치(加藤 定吉)
신선조 탐색대. 무사로서의 실력은 별볼일없지만 정보수집에서는 발군의 능력을 가지고 있다.

키리히토(切人)
흉거미를 부활시키려는 의문의 산적.

전생표

천년간 세시대에 걸쳐 전생을 반복하는 캐릭터들. 성격이나 외모만 봐도 대충은 짐작을 할 수 있겠지만 모르는 사람들은 이 전생표를 참고하자.

평안	원록	막말	현대
아베노 타카히사	이케다 신노스케	카츠라기 신고	미카도 타케루
호타루	아야	미오	타카하라 마요우
카모노 토코	아키바 카쿠노	카츠라기 스즈	이즈키 시오리
야스코	-	미키	토키와 사야
아베노 세메	아키바 세키슈사이	카이토 다이키	이리사키 타이치

평안	원록	막말	현대
친손운	친존운	친존운	아마노 사토코
후지와라노 미치츠나	-	-	아시야 미키히사
아시야 도만	순비쿠	-	-
카모노 미츠요시	후지이 류야	키리히토	키즈키 유리

마요우 트루 엔딩

게임의 히로인인 마요우의 스토리. 다른 캐릭터의 엔딩과는 달리 트루 엔딩이라고 하는 「구원의 반」 메인 스토리.
※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드 엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

B. 起こしに行くのは面倒だ
(깨우러 가는 것은 귀찮아)
B. 枕を抜き取る(베개를 빼어낸다)
A. 逆立ちをした(물구나무서기를 했다)
C. ま, どうだっていいか(뭐… 어떻게 되는 상관없어)
A. まあな (글세…)
A. 悪いか？(그게 뭐?)
A. そうかな？(그런가?)
B. すれば？(해보는 게 어때?)
C. 屋上を案内する(옥상을 안내한다)
B. いないな(없군)
B. 俺は悪しき勸力に對しては斷固として戦うぞ
(나는 악덕권력에 대해서는 단오하게 싸운다)
A. しばらく考え事をする(잠시 생각을 한다)
A. さて次は, テレビでも見るか
(자! 그럼 TV라고 볼까)
B. しばらく様子を見る(잠시 상황을 지켜본다)
A. 天野先輩を引き止める(아마노 선배를 잡는다)
A. 絵理を助ける(에리를 도와준다)
・키즈키와 싸움
B. 汰一に話しかける(타이치에게 말을 건다)
A. 校庭に行く(교정에 간다)
B. 絵理を助ける(에리를 도와준다)
B. 断る(거절한다)
B. ただ茫然と見送った
(단지 바라보고 있을 뿐이었다)
A. やはり悪夢には立ち向かう事ができない
(역시 악몽은 어쩔 수가 없어)
B. ※やっぱりやるしかないのか
(역시 할 수밖에 없어)
・평안편으로 진행한다

평안편(平安編)

A. たかが鹿だろう？(단순히 사슴이잖아?)
A. でも, 持ってきてくれたのは桐子だもんな
(하지만 가지고 와준 것은 토코잖아)

B. …すまん(…미안)
B. 「しかたがないんだ」と言う
(할 수 없다라고 말한다)
• 식과 전투
A. 確かに遊びかもしれないな
(확실히 장난일지도 몰라)
A. 歸る(돌아간다)
• 3인조와 전투

A. 奴らの狙いは螢だ
(녀석들의 표적은 호타루다!)
• 누에와 전투
A. なぜ突然主上が上高野になど行幸する氣になったのか？という事だった
(어째서 갑자기 주상이 우에타카노에 행차하려는 건지…에 대한 것이다)
• 미치츠나와 전투

C. 今日は遲いので寝る
(오늘은 늦었으니 이만 잔다)
A. だってお前は、誰よりも大事な可愛い妹だから
(하지만 너는 누구보다도 소중한 귀여운 동생이니까)
• 미치츠나와 결전
• 현대편으로 돌아간다

제 2장

현대편

A. 體育館(체육관)
B. 最近の様子を聞く
(최근 상황에 대해 묻는다)
B. 頭を掻でる(머리를 쓰다듬는다)
A. 結界が破れるまで體當たりする
(결계가 부서질 때까지 몸으로 부딪친다)

원록편( )

B. ここは隠しておいたほうが無難かな
(여기선 말하지 않는 편이 무난하군)
A. 劉也に付き合って、ほんの少し話し むことにした
(류야에게 얘기하기도 했다)
B. ※そうですか？ 申し譯ありませんがご厚意に甘えさせていただきます(그렇습니까? 죄송하지만 호의에 따르겠습니다)
A. 劉也を助けに、亂闘の中に飛び んだ
(류야를 도와주기 위해 난투 중에 뛰어들었다)
A. 劉也に 昨日見た妖虎の事を話すことにした
(류야에게 어제 본 요호에 대해 얘기하기로 했다)
A. 私は付き合いで…(나는 단지 이끌려서…)
B. 菊乃どのには黙っておこう、余計な心配をかけたくないしなぁ…
(키쿠노에게는 쓸데없는 걱정을 끼칠 것 같으니 말하지 말자)
A. 懐に入っている、柔らかい手拭いに氣がついた
(주머니에 부드러운 손수건이 있다는 것을 생각해냈다)
B. そ、そんな事は…(그, 그렇지는…)
B. 劉也に言い譯をした(류야에게 변명을 했다)
A. 綾さんを「買う」事にした
(아야를 사기로 했다)
A. ※菊乃どのと戰う決意をした
(키쿠노와 싸우기로 했다)
• 현대편으로 돌아간다.

제 3장

현대편

A. 万葉と2人きりで話した時の事だ
(마요우와 둘이서 얘기한 것에 대해)
A. いる(있어)
A. 万葉なんだ(마요우를 좋아해)

막말편( )

B. この浪人者を觀察してみる事にした
(이들을 잠시 관찰해보기로 했다)

> **태조의 질문에…**
>
> 3장 현대편의 후반부, 마요우와 함께 신의 등극을 위해 태조의 질문을 받을 때, '거절합니다(斷ります)'를 선택하면 게임오버, '現代神として…(현대신으로서…)'를 선택하면 트루 엔딩이 아닌 마요우 엔딩이 나온다. 마요우 엔딩도 엔딩 데이터에 보존이 되니 이 장면에서 저장을 해놓은 후 한번 클리어한 후 다시 플레이하는 것이 좋다.
>
> ◀만일 '현대신으로서…'를 선택했다면 트루 엔딩은 볼 수 없다
>
> **딸 이름 맞추기?**
>
> 개인적으로 뽑는 「구원의 반」 최고의 명장면. 3장 후반에서 느닷없이 자신의 이름을 불러달라는 의문의 인물. 이 캐릭터는 평안편에서 호타루와 타카히사 사이에서 태어난 딸의 전생으로 자신이 지어주었던 이름을 선택하면 된다. 참고로 초기화된 이름을 사용했다면 이름은 '나기(雉)'이다.
>
> ◀이름을 말하지 등장한 아마노 선배. 잘 기른 딸하나 열아들 안부럽다는 말을 실감하게 된다

C. 少し、様子を見るか…
(잠시 상황을 지켜볼까…)
A. 「いや、なんでもねぇんだ」俺は思わず言い譯じみた事を口にしていた
(「아니, 아무 것도 아니야」 나는 무심코 변명 같은 것을 하고 있었다)
B. 油斷出來ねぇが、こいつのお手並 拜見といくか？
(방심은 할 수 없지만 잠시 이 녀석의 실력을 봐둘까?)
B. 中央に端然と佇む、巫女さんの姿だった
(중앙에 우두커니 서있는 무녀의 모습이었다)
C. 俺は大騎に問いただしてみようとした
(나는 다이키에게 물어보기로 했다)
B. 加藤…とか言ったな(카토…라고 했던가)
A. その、人の氣配がしたって所を調べてみる
(사람의 기척이 느껴졌다는 곳을 조사해본다)
• 전투
B. ※待て、これは、この娘は！
(잠깐, 이 소녀는!)
A. 巫女を守ろうと、大蜘蛛の前に立ちはだかった
(무녀를 지키기 위해 거대 거미의 앞을 가로막는다)
B. 巫女さんの事を考えていた
(무녀에 대해 생각하고 있었다)
• 현대편으로 돌아간다

현대편

특별한 선택문은 없다.
• 막말편으로

막말편( )

A. 「巫女さん」について話してもらおうか
(무녀에 대해 물어본다)
B. 虚ろな微笑みを浮かべる白い女を思いだしていた
(공허한 웃음을 짓는 하얀 여자를 생각하고 있었다)
A. 大騎の後を追った(다이키의 뒤를 쫓는다)
A. この場を離れずに、みおを守る
(이곳을 떠나지 않고 미오를 지킨다)
• 전투
• 오키타와 전투
• 현대편으로 돌아간다

현대편( )

B. 749年だ(749년이다)
• 키즈키와 전투
A. ※右手を突き出す(오른손을 찔러 넣는다)
C. ※…わかりません、いくら考えても…
(모르겠습니다. 아무리 생각해도…)
A. あの壁畫の右の女の人は誰なんだ？
(저 벽화 오른쪽의 여자는 누구지?)
• 전투
• 타이치와 전투
B. ※手を取らない(손을 잡지 않는다)
A. ※ああ、好きだよ(아, 좋아해)
B. (평안편에서 정한 이름)
A. 万葉を助ける(마요우를 구해준다)
C. ※右の女性(오른쪽의 여성)
A. ※キスをする(키스를 한다)

시오리 해피 엔딩

시오리편 루트, 시오리의 전생은 막말편에 등장하지 않기 때문에 시오리 루트로 진행할 경우에는 막말편없이 진행하게 된다.

※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

A. 仕方ない, 起こしに行ってやるか (할 수 없지. 깨우러 갈까?)
C. 耳元で叫ぶ (귀에 대고 소리친다)
B. 自分の胸に栞の手を押しつけた (자신의 가슴에 시오리의 손을 갖다대게 한다)
C. ま, どうだっていいか (뭐… 어떻게 되든 상관없어)
B. ちがうよ (아니야)
B. 怖い (무서워)
A. やめとけ (그만둬)
C. 屋上を案内する (옥상을 안내한다)
A. いるよ (있어)
A. 〜背に腹は變えられん
A. しばらく考え事をする (잠시 생각을 한다)
B. さて次は, 栞でも起こしに行ってやるか (자! 그럼 시오리라도 깨우러 가볼까)
B. 俺の日課ですから (제 일과니까)
B. しばらく樣子を見る (잠시 상황을 지켜본다)
B. すぐに立ち去ろう (바로 자리를 뜬다)
A. 繪理を助ける (에리를 도와준다)
A. 繪理を追いかける (에리를 뒤쫓는다)
B. クラブハウスに行く (클럽하우스에 간다)
A. 沙夜先生を呼びに行く (사야 선생님을 부르러간다)
A. 栞の賴みをきく (시오리의 부탁을 듣는다)
- 평안편으로

평안편(平安編)
B. 惡かった (미안)
A. 結局, 山賊は山賊だ (결국 산적은 산적일 뿐이야)
A. でも 持ってきてくれたのは桐子だもんな (하지만 가지고 와준 것은 토코잖아)
A. …無理だ (무리야)
A. 「見るなッ」と言う (「보지마」라고 한다)
A. 桐子を連れて出かける (토코와 함께 외출한다)
A. 二人で森へ行く (둘이서 숲으로 간다)
- 3인조와 전투

B. 奴らの狙いは俺を追いつめることだ (나를 몰아붙이는 것이 녀석들의 목적이다)
- 누에와 전투

A. 抱きしめる (안는다)
A. なぜ 突然, 主上が上高野になど行幸する氣になったのか? という事だった (어째서 갑자기 주상이 우에타카노에 행차하려는 건지…에 대한 것이다)
(미치초나 · 식과 전투)
A. 桐子に報せる (토코에게 보고한다)
B. お前のことだって愛してる (너도 사랑하고 있어)
- 미치초나와 결전
- 현대로 돌아간다

제 2장

현대편

B. 一階廊下 (일층 복도)
A. 栞が素になる (시오리가 신경쓰인다)
A. 抱きしめる (안아준다)
- 전투

A. 結界が破れるまで體當たりをする (결계가 부서질 때까지 몸으로 부딪친다)
- 원록편으로

- 원록편(元綠編)

A. 私は, 素直に, 繪が賣れた事を菊乃さんに話す事にした (나는 솔직하게 그림이 팔린 것을 키쿠노에게 얘기하기로 했다)
A. 劉也に付き合って, ほんの少し話し むことにした (류야에게 얘기하기로 했다)
B. ※そうですか? 申し譯ありませんがご厚意に甘えさせていただきます (그렇습니까? 죄송하지만 호의에 따르겠습니다)
B. 爭いを止めさせるため… (싸움을 말리기 위해…)
B. 劉也に昨日見た妖虎の事を話すことにした (류야에게 어제 본 요호에 대해 얘기하기로 했다)
A. 私は, 付き合いで… (나는 단지 따라서…)
A. 菊乃どのに虎の事を話す (키쿠노에게 호랑이에 대해 얘기한다)
B. 特に予定もないな…菊乃どのに付き合うとするか (특별히 예정도 없고 키쿠노와 외출하기로 할까)
A. そう見えますか? (그렇게 보입니까?)
A. 菊乃どのの獨り言に, 耳を傾けた (키쿠노의 혼잣말에 귀를 기울였다)
B. 俺も, あの人の事が, 好きなんだ (나도 그 사람을 좋아해)
A. ※綾さんを「買う」事にした (이야를 사기로 했다)
- 현대로 돌아간다

제 3장

현대편

B. 死んだ吉川の事だった (죽은 요시카와에 대해)
B. ほったらかしている譯じゃない (내버려두고 있는 게 아니야)
- 키즈키와 전투
- 미카히사와 전투

사야 해피 엔딩

사야편 루트, 사야의 루트로 진행할 경우 원록편없이 진행하게 된다.
※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드 엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

B. 起こしに行くのは面倒だ (깨우러 가기 귀찮아)
B. 枕を抜き取る (베개를 빼낸다)
A. 逆立ちをした (물구나무를 섰다)
C. ま, どうだっていいか (뭐… 어찌되든 상관없어)
B. ちがうよ (아니야)
B. 怖い (무서워)
B. すれば? (해보면 어때?)
C. 屋上を案内する (옥상을 안내한다)
B. いないな (없는데…)
B. 俺は惡しき勢力に對しては斷固として戦うぞ (나는 악덕권력에 대해서는 단고히 싸운다)
A. しばらく考え事をする (잠시 생각을 한다)
A. さて次は, テレビでも見るか (자! 그런 TV라도 볼까?)
A. 沙夜先生を助ける (사야 선생님을 도와준다)
B. その場を去る (그 자리를 뜬다)
• 키츠키와 싸움
B. 汰一に話しかける (타이치에게 말을 건다)
B. 體育館に行く (체육관에 간다)
A. 沙夜先生を呼びに行く (사야 선생님을 부른다)
B. 斷る (거절한다)
B. ただ 呆然と見送った (막연히 바라본다)
B. 立ち向かってみてやろうじゃないか (한번 맞서보는 것도 좋을 것 같은데…)
• 평안편으로

평안편(平安編)

B. 惡かった (미안)
A. 結局, 山賊は山賊だ (결국 산적은 산적이야)
B. 泰子樣には頭が上がらないな (야스코님에게는 죄송할 따름이다)
A. …無理だ (무리다)
A. 「見るなッ」と言う (「보지마」라고 한다)
B. 桐子をなだめて一人で出かける (토코를 다독거린 후 혼자서 나간다)
• 3인조와 전투
A. 奴らの狙いは螢だ (녀석들은 목적은 호타루다)
B. 桐子が俺を呼びに来る少し前… (토코가 나를 부르러 오기 조금 전…)
• 미치츠나와 전투
B. 泰子に報せる (야스코에게 보고한다)
A. だってお前は, 誰よりも大事な可愛い妹だから (하지만 너는 누구보다 소중한 귀여운 여동생이니까)
• 토코를 구출하러 간다
• 미치츠나와 결전
• 현대편으로 돌아간다

제 2장

현대편

B. 一階廊下 (일층 복도)
B. それよりも氣になることがある (그것보다 신경쓰이는 것이 있다)
B. 頭を撫でる (머리를 쓰다듬는다)
C. 左の屋台の方を見た (좌측 세트쪽을 봤다)
A. 先生のキス 1回 (선생님과 키스 1회)

제 3장

현대편

B. 沙夜先生の事だった (사야 선생님에 대해…)
A. いる (있어)
• 막말편으로

막말편(幕末編)

B. この浪人者を觀察してみる事にした (이 낭인들을 관찰해 보기로 했다)
A. 喧嘩も公平にやるべきだな… (싸움도 공평하게 해야하는 법이다)
A. 「いや, なんでもねぇんだ」俺は思わず言い譯じみた事を口にしていた (「아니, 아무 것도 아니야」 나는 무심코 변명을 하고 있었다)
B. 油斷は出來ねぇが, こいつのお手並み拜見といくか? (방심은 할 수 없지만 이 녀석의 실력을 봐둘까?)
A. ご神體らしい鏡だった (신체다운 거울이었다)
B. 俺は大騎をきつく睨み返した (나는 다이키를 강하게 노려보았다)
B. 加藤… とか言ったな (카토…라고 했었나)
A. その, 人の氣配がしたって所を調べてみる (사람의 기배가 느껴졌다는 곳을 조사한다)
• 전투
B. ※待て, これは, この娘は! (잠깐! 이 소녀는!)
B. 巫女の事は大騎に任せて, 大蜘蛛に向かっていった (무녀는 다이키에게 맡기고 거대 거미에게 향하고 있었다)
A. 觀樹の事を, 考えていた (미키에 대해 생각하고 있었다)
• 현대편으로

현대편

특별한 선택문 없음
• 막말편으로

막말편(幕末編)

C. 「襲ってきた敵」について話してもらおうか (습격해온 적에 대해 묻는다)
A. 俺は, 寂しい瞳の少女の事を思い出していた… (나는 쓸쓸한 눈동자의 소녀를 생각하고 있었다)
B. 俺はその細い肩に手を掛け, 强引にこちらを振り向かせた (나는 가느다란 어깨를 강인하게 끌어당겼다)
B. …打って出るか (치고 나갈까?)
• 전투
B. 劍を握り締め, 念を送った (검을 꽉쥐고, 염을 보냈다)
B. とっさに, 觀樹に向かって驅け出していた (이미 미키에게 달려가고 있었다)
• 오키타와 전투
• 전투
• 현대편으로

현대편(現代編)

• 키즈키와 전투
A. スポーツドリンク (스포츠 드링크)
• 전투
A. 俺だッ (나다)
B. 消滅させてやる (소멸시켜 주겠다)
B. それぞれが自分の幸せを望むゆえに… (각자 자산의 행복을 바라기 때문에…)
A. ※母上があの中にいる (어머니가 저 안에 있다)
C. ※左の蛇の中だ (왼쪽 뱀 속에 있다)

●장르:드라마틱 어드벤처 ●제작사:세가(레드컴퍼니) ●발매일:5월 25일
●4,800엔(초회한정판 6,800엔)

DREAMCAST

이 게임은 「카드캡터 사쿠라」와는 아무런 관련이 없습니다

사쿠라 대전

Sakura singuji

Sumire kanzaki

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

새턴으로 발매되어 스테디셀러를 기록한 「사쿠라 대전」. 이미 시리즈 2까지 발매되었고, 수많은 관련 시리즈와 최신작인 「사쿠라 대전 3」가 제작중인 지금 그 전설의 시작이었던 「사쿠라 대전 1」이 DC로 리뉴얼되어 발매되었다. LIPS를 비롯한 새로운 시스템과 일류 크리에이터들이 집결해온 만든 보장된 게임성으로 1996년 CESA 대상을 차지한 사쿠라 대전. 아직 새턴용을 못해본 사람이라면 미소녀 게임이라는 편견을 버리고 반드시 플레이해보기를 권한다.

공략 …… 사미

게임의 시스템

LIPS란…?

LIPS는 Live&interractive Picture System의 약자로 선택문에 제한시간이 설정되어 있는 사쿠라 대전의 특징적인 시스템이다. 또한 제한시간 내에 아무런 선택을 하지 않았을 경우에도 반드시 신뢰도가 떨어지는 것이 아닌, 오오가미는 단지 아무런 대답도 하지 않았다는 것이 되고 때에 따라서는 신뢰도가 올라가는 경우도 있다. 제한 시간은 각 LIPS에 따라 다르며 짧은 것은 수초, 긴 것은 수십초에 이르기도 한다.

▲일본어를 못하던 시절, 사전을 찾을 만한 여유가 없기 때문은 그저 찍을 수밖에 없었다

신뢰도&연애도

신뢰도는 말 그대로 각 대원들이 오오가미에 대한 신뢰도를 나타내는 것으로 이 신뢰도가 쌓이면 연애 감정을 나타내는 연애도로 바뀌게 된다. 신뢰도는 LIPS 선택과 전투시 감싸다(かばう) 등으로 올릴 수 있으며 그 화의 전투에 막강한 영향을 미친다(공격력, 방어력 등). 또한 신뢰도는 한화가 끝나면 초기상태로 돌아가지만 연애도는 계속해서 축적되며 이에 따라 특별한 이벤트가 발생하거나 같은 이벤트라도 미묘하게 변화한다.

▲이 포인트가 그대로 전투에 영향을 미치며 캐릭터는 연애도의 순위에 따라 표시된다

게임의 진행

게임은 크게 어드벤처 파트와 전투 파트로 나누어져 있으며 어드벤처 파트에서 신뢰도를 높이고, 전투를 진행 그리고 다음회로 넘어가는 식으로 구성되어 있다.

어드벤처 파트

어드벤처 파트에서는 제극내를 자유롭게 이동하며 각 캐릭터의 이벤트를 보거나 신뢰도를 높일 수 있다. 여기서 높인 신뢰도가 바로 전투에 영향을 미치기 때문에 최대한 많은 캐릭터들의 신뢰도를 높여야 한다(후반에서는 신뢰도에 따라 전투 능력에 극단적인 차이를 보인다). 또한 어드벤처 파트에서 발생하는 이벤트는 캐릭터의 신뢰도에 의해 미묘하게 변하거나 바뀌기 때문에 한번 플레이에 모든 이벤트를 보겠다는 안일한 생각은 버리는 것이 좋다

▲제극 내를 이동해가며 이벤트를 찾고, 신뢰도를 올리자

전투 파트

▲합체공격과 범위가 같은 스미레의 필살 공격. 신뢰도가 높을 경우에는 합체공격 없이도 전투를 쉽게 이끌어갈 수 있다

사실 전투 파트라고 해도 전혀 대단한 것은 준비되어 있지 않다. 레벨업의 개념도 없고 난이도도 낮기 때문에 이벤트성이라는 느낌이 강하며, 그것이 시리즈로 계승되는 사쿠라 대전의 매력이기도 하다. 특별한 것은 오오가미 이치로만이 사용할 수 있는 '감싸다(かばう)' 커맨드로 적의 공격을 오오가미가 대신 맞아주며(물론 데미지는 둘다 입지 않는다) 그 캐릭터의 신뢰도를 올릴 수 있다. 이는 잘만 이용하면 가뜩이나 쉬운 전투 더욱 쉽게 끝낼 수 있다. 필자의 경우는 스미레를 적진 한가운데로 침투시킨 후 공격을 모두 감싸주고, 한턴으로 전멸시키는 방법을 주로 사용했다(백업으로는 사쿠라가 좋다).

합체공격

사쿠라 대전의 백미로 솟아 오르는 닭살을 아무도 주체할 수 없었던 합체공격. 이 공격은 신뢰도가 가장 높은 캐릭터와 오오가미가 서로의 필살기 게이지를 소비하는 공격으로 넓은 범위, 높은 공격력, 뛰어난 연출로 지금은 사쿠라를 얘기할 때 빼놓을 수 없는 시스템이 되었다. 참고로 2에서는 합체공격 배리에이션이 대폭적으로 증가하였다.

▲높은 위력과 함께 닭살돋는 연출이 일품!

브로마이드

프리 이동때 매점에서 구입할 수 있는 각 대원의 브로마이드. 1화부터 6화까지 한화에 한 장밖에 구입할 수 없으며 모든 브로마이드를 구입했다면 8화에서 특제 브로마이드를 받을 수 있다(역시 한 장밖에 받을 수 없다). 특제 브로마이드는 총 7장으로 각 대원별로 한 장씩과 7번째는 특제 중에서도 특제인(츠바메 말로는) 아야메의 브로마이드를 받을 수 있다. 즉 모든 브로마이드를 모으려면 이론적으로는 7번을 플레이해야되지만 시간적 여유가 안되는 사람은 8화에서 브로마이드를 받은 후 세이브, 그리고 다시 브로마이드를 받기 전으로 로드를 반복하다보면 모든 브로마이드를 쉽게 모을 수 있다. 단 특제 브로마이드를 받기 위해서는 기본 브로마이드를 모두 가지고 있어야 한다는 조건을 잊지 말자(브로마이드는 6화까지밖에 살 수 없기 때문에 한화라도 놓치면 특제 브로마이드는 받을 수 없다).

▲드디어 브로마이드를 다 모았다. 이것은 사쿠라 특제 브로마이드

제국의 기나긴 하루

새턴용에서는 게임을 클리어하면 등장했지만 DC용에서는 한화로도 클리어하면 바로 등장하는 모드. 사쿠라 대전의 오마케 모드로 게임 내에서 모은 브로마이드, 동영상을 보거나 미니게임을 다시 즐기는 등의 요소가 준비되어 있다.

大団円
エピローグ　さくら
エピローグ　すみれ
エピローグ　マリア
エピローグ　紅蘭
エピローグ　アイリス
エピローグ　カンナ
EXIT
MOVIE TEST

▲한번 이상 본 동영상은 여기서 다시 볼 수 있다(엔딩 포함)

오마케 디스크에는…

▲잡지에서만 몇번 소개된 「사쿠라 대전 3」의 영상을 직접 확인할 수 있다. 감동 2배!!

DC용은 새턴용보다 디스크가 한 장 추가된 GD3장으로 발매되었다(게다가 가격은 4,800엔). 본 게임은 디스크를 바꾸는 시점까지 완전히 같으며 나머지 한 장은 오마케 디스크로 사쿠라 대전1, 2, 3, 오오가미 이치로 분투기, 하나구미 대전 컬럼스 2의 프로모션 영상과 사쿠라 대전 1, 2의 오프닝이 수록되어 있다.

에필로그

모든 것은 끝났다. 제도에 완전한 평화가 되돌아 왔으면 제국도 예전의 일상적인 생활로 분주히 보내게 된다. 그리고 애정도가 가장 높은 대원과의 에필로그가 흐르고…(에필로그에서 나오는 보컬은 「사쿠라 대전 가요전집」에 수록되어 있다). 또한 모든 캐릭터의 엔딩을 보면 엔딩곡이 흐른후 각 캐릭터의 새로운 메시지가 추가된다.

劇終
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 2000
© RED 1996

▲종(終)이 아닌 극종(劇終)이라고 나온다

▲차례로 나와 한마디씩 한다

▲그리고 마지막으로 이런 것이 추가

스미레

사쿠라

아이리스

칸나

마리아

홍란

캐릭터 소개

「아아! 여신님」과 「체포하겠다」의 인기 작가 후지시마 코스케 원안의 캐릭터들. 기존의 엇비슷한 캐릭터들을 머리 스타일만 바꾸어 등장시키는 게임들과는 그 수준을 달리한다.

오오가미 이치로(大神一郎)

해군 소위 출신으로 제국화격단 하나구미의 대장. 플레이어의 분신이 되는 캐릭터이다. 담당성우는 여신후보생의 야마기 쿠시다, 기동전함 나데시코의 식스를 연기한 토우야마 아키오(陶山章央).

칸자키 스미레(神崎すみれ)

일본 유수 재벌이자 하나구미에서 사용하는 광무와 신무의 제조·개발비를 지원하는 칸자키 재벌의 손녀. 제멋대로인 성격에 화려한 것을 좋아하지만 근본은 솔직하다. 사쿠라 버금갈 정도의 인기 캐릭터로 신뢰도가 올라가면 오오가미 이치로를 대하는 태도가 180도 변해버리기도 한다. 담당성우는 세일러문의 히노 레이(세일러 마스), 엘프를 사냥하는 자들의 코미야마 아이리 등 여왕님(혹은 비슷한) 캐릭터를 주로 연기하는 토미자와 미치에(富澤美智恵).

키리시마 칸나(桐島カンナ)

유구공수키리시마류 제 28대 계승자로 영력은 낮고, 초능력도 가지고 있지 않지만 발군의 운동신경으로 전투에서 활약한다. 프로포션만으로 보면 하나구미 No.1으로 작은 일은 신경쓰지 않는 대범한 성격을 가지고 있으며, 정반대의 성격인 스미레와는 자주 충돌을 일으킨다. 담당성우는 천공의 성 라퓨타의 바스, 드래곤볼의 크리링, 아지베로를 연기한 타카노 마유미(田中真弓).

후지에다 아야메(藤枝 あやめ)

제국화격단의 부사령관이자 사령비서. 냉정하고 침착한 성격으로 대원들 동경의 대상이다. 게임의 후반에는 2단 변신하는 놀라운 능력을 보여주기도 하는 신비한 여성으로 공략 불가캐릭터. 담당성우는 건담W의 카토르, 포포로크로이스 이야기의 피에트로 왕자를 연기한 오리카사 아이(折笠 愛).

신구지 사쿠라(真宮寺さくら)

전형적인 히로인과는 약간 거리가 있는 이 게임의 히로인. 높은 영능력을 가지고 있지만 아직 힘을 충분히 활용하지는 못한다. 확실한 성격과 굳은 심지를 가지고 있지만 나사가 하나 빠진 듯한 모습을 보일 때가 종종있다. 어쨌든 게임의 히로인인 만큼 전투에서는 발군의 능력을 보여주며 무난히 엔딩을 볼 수 있다. 담당성우는 천지무용의 사사미, 은하아가씨 전설 유나 등의 귀여운 목소리로 인기를 얻고 있는 요코야마 치사(横山智佐).

이홍란(李紅蘭)

기묘한 관서 사투리를 사용하는 팀의 분위기 메이커. 어렸을 적부터 이상한 발명품을 만들어왔지만 가끔은 제대로 된 것을 만들기도 한다. 낙천적인 성격으로 세심한 것은 신경쓰지 않으며 기계만 보면 자제력을 잃는 메카패치의 기질을 가지고 있기도 하다. 사쿠라 대전에서는 유일한 안경계열의 캐릭터로 인기를 얻고 있는 캐릭터. 담당성우는 소녀혁명 우테나의 히메미야 안시, 아아! 여신님의 모리사토 메구미 등, 안경전문 캐릭터(근거없음) 후지자키 유리코(渕崎ゆりこ).

아이리스(アイリス)

본명은 '이리스 샤트브리앙'으로 프랑스 대부호 샤트브리앙가의 딸. 영력만으로 보면 하나구미에서 1, 2위를 다툴 정도로 강력하지만 아직 완전히 제어하지 못하고 가끔은 폭주하기도 한다. 나이는 10살…. 천진난만하고 어린애다운 것임 매력이라는 캐릭터로(별로 납득할 수는 없지만…)제작사의 취향인지 인형옷을 입고 있다. 담당성우는 루나 이터널 블루의 루비, 아이돌 작사 스치파이 시리즈 등의 밀키 파이 등 이런 계열의 목소리에 능통한 니시하라 쿠미코(西原久美子).

마리아·타치바나(マリア・タチバナ)

러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 1992년 결성된 제국화격단의 리더로서 참가하였고 동기인 칸나와 사이가 좋다. 원러시아의 혁명의 투사로 자신의 실수로 대장을 사망하게한 과거를 가지고 있으며 그 때문인지 타인과는 접촉을 최대한 피하려 한다. 담당성우는 6월 29일 발매되는 스캔들의 히로인 키타자와 사키, 이브 버스트 에러의 시리아 등을 연기한 타카노 우라라(高乃 麗).

제국 3인랑(帝劇 3人娘)

후지이 카스미 (藤井かすみ)

유리의 함께 제국의 사무를 담당하는 아가씨. 이전 스미레와 대판 싸우고나서 사이가 좋아졌다. 담당성우는 오카모토 아케미(岡村明美)로 아아! 여신님 -작다는 건 편리해-에서 베르단디의 목소리를 담당했던 성우…이지만 14화부터는 다시 원조 베르단디 성우 이노우에 키쿠코에게 배역을 넘겨주었다.

사카키바라 유리 (榊原由里)

카스미와 함께 사무를 담당하고 있으며 제국 내의 방송도 담당하고 있다. 호기심 왕성에 소문에 관심이 많은 아가씨로 홍란과는 동기이기 때문에 사이가 좋다. 담당성우는 두근두근 메모리얼 2의 사카키 타쿠미, 해피 샐비지의 나나미 마리나를 연기한 마스다 유키(増田ゆき).

타카무라 츠바메 (高村 椿)

제국 3인랑의 막내로 매점에서 브로마이드를 파고 있다. 아이리스를 제외하면 제국 최연소자로 누구하고도 거리감 없이 지낼 수 있는 타입의 소녀. 담당성우는 루나 실버스타 스토리(SS)의 루나, 유구환상곡의 히로인 시라 셰필드, SS용 디자이어의 이즈미 마코토를 연기한 히카미 쿄코(氷上恭子).

제 1화 제도 · 꽃의 화격단

▶스토리 이벤트

상황	선택지	결과
우에노 공원에서 사쿠라와 처음 만났을 때	① 자신은 임무중입니다	-
	② 그것보다 너에 대해 알고 싶어	사쿠라↑
	③ 시간 오버	사쿠라↓
식당에서 스미레의 부탁을 받고	① 내가 왜 그런 일을…	스미레↓
	② 알겠습니다	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↓
지배인실에서 나왔을 때 스미레와 사쿠라가 엿듣고 있을 때	① 엿듣는 것은.좋지 않아	아이리스↓, 화내며 간다
	② 접수처의 장소를 알려줘	다음 LIPS로
아이리스가 화내며 달려갈 경우	① 아이리스를 불러 세운다	아이리스↑
	② 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑
	③ 시간 오버	마리아↑
접수처의 장소를 알려달라고 했을 경우	① 아이리스에게 안내를 부탁한다	아이리스↑, 사쿠라↓
	② 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑, 아이리스↓
	③ 두사람에게 안내를 부탁한다	사쿠라, 아이리스↑
접수처에 도착해서	① 난 뭘하면 돼지	
	② 가위라니?	
	③ 연습 힘내	안내해준 대원의 신뢰도↑
표를 끊어주던 중 스미레 팬의 질문에	① 좋아합니다	편지를 전해달라고 부탁 받는다
	② 그다지 좋아하지는…	
	③ 시간오버	편지를 전해달라고 부탁 받는다

▶프리 이동

상황	선택지	결과
복도, 뒤에서 누구게~를 당했을 때	① 스미레지?	
	② 사쿠라지?	사쿠라↑
	③ 마리아지?	
	④ 시간오버	사쿠라↑
사쿠라에게 질문	① 화격단에 대해 알려줘	
	② 어디로 가는거야	
	③ 애인은 있어	사쿠라↑
살롱에서 스미레를 만나고	① 화격단에 대해 묻는다	
	② 스미레에 대해 묻는다	스미레↑
	③ 편지를 전해준다	스미레↑
사쿠라와 자신중 누가 더 좋냐는 스미레의 질문	① 스미레	스미레↑, 사쿠라↓
	② 사쿠라	사쿠라↑, 스미레↓
	③ 시간오버	
스미레의 방을 노크하면 조금만 기다리라고 한다	① 문을 연다	스미레↓
	② 시간오버	스미레↑, 다음 LIPS로
스미레가 방에서 나왔을 때	① 방을 구경시켜 줘	
	② 화격단에 대해 알고 싶어	
	③ 편지를 전해준다	스미레↑, 단 편지를 아직 전해주지 않았을 경우에만 발생

상황	선택지	결과
휴게실, 아이리스의 곰인형을 클릭하면 이름을 물어본다	① 종폴	아이리스↓
	② 장파	아이리스↓
	③ 장폴	아이리스↑

▶스토리 이벤트

상황	선택지	결과
요네다에게 하나구미에 대해 듣고 나오면 사쿠라가 기다리고 있다. 방까지 안내해 준다는 사쿠라	① 부탁해	사쿠라가 방으로 안내해준다
	② 혼자 있고 싶어	사쿠라↓
	③ 시간 오버	사쿠라가 방으로 안내해준다
사쿠라가 방으로 안내해주면	① 방에 들렀다 가지 않을래?	처음 LIPS에서 시간 오버를 했을 경우에만 방에 들리게 된다
	② 그럼…	
사쿠라가 방에 들렀을 때	① 제국에 대해 묻는다	사쿠라↑
	② 사쿠라에 대해 묻는다	사쿠라↑
사쿠라가 방에 들렀을 때 신뢰도가 가장 낮은 대원이 찾아온다	① 예, 지금 엽니다	상대가 스미레면↑, 마리아면↓
	② 오오가미는 지금 자리에 없습니다	상대가 스미레일 경우 다음 LIPS로
스미레가 왔을 경우, 스미레의 흉내를 내는 사쿠라	① 웃는다	사쿠라↑
	② 그게 뭐야?	

▶프리 이동 2

상황	선택지	결과
제국을 돌아보자는 사쿠라의 말을 듣고	① 알겠어	사쿠라↑, 프리 이동으로
	② 할 수 없지, 할게	프리 이동으로
	③ 난 잘거야	다음 LIPS로
잔다고 대답했을 때	① 할 수 없지 할게	프리 이동으로
	② 그래, 정말로 잘거야	사쿠라↑, 프리 이동 없음
	③ 시간 오버	프리 이동으로
독서실에 책을 반납하려온 마리아.	① 톨스토이	마리아↓
	② 도스트예프스키	마리아↑
	③ 고리키	마리아↓
오늘은 이 정도로 끝내자는 사쿠라	① 그럼, 잘자	
	② 방까지 데려다 줄게	사쿠라↑
	③ 계속하자	

■기타

복도에서 장폴을 찾고 있는 아이리스를 만난 후, 휴게실에서 장폴을 찾아 아이리스에게 전해주면 아이리스, 사쿠라 신뢰도UP. 테라스에 가며 사쿠라 이벤트 발생. 매점에 갔을 때, 사쿠라의 브로마이드를 가지고 있다면 사쿠라 신뢰도UP.

▶스토리 이벤트 3

다음날 아침	① 무대로 간다	
	② 요네다에게 간다	
	③ 접수처로 간다	마리아 LIPS 있음
로비에서 마리아를 만났을 때	① 굉장히 불만이야	
	② 불만은 없어	
	③ 만족하고 있어	다음 LIPS로
다음 LIPS에서	① 잊었어	마리아 신뢰도↓
	② 잊을 것 같아!	마리아 신뢰도↑
연습중 싸우기 시작하는 두사람	① 두사람을 말린다	사쿠라, 스미레, 아이리스, 마리아↑

사쿠라와 스미레	② 그냥 둔다	
출격명령을 내릴 때	① 하나구미 출격!	사쿠라, 스미레, 마리아 신뢰도↑
	② 꽃구경 준비를 해라	
	③ 시간 오버	스미레, 마리아 신뢰도↓
전투시 5턴째 사쿠라와 대화	① 왜?	사쿠라↓
	② 너하고 처음 만난 장소지?	사쿠라↑
	③ 네가 신문기사에 난 장소지?	
	④ 시간 오버	사쿠라↓

제 2화 적의 이름은 크로노스회

▶스토리 이벤트

로비에서 스미레와 아이리스 중 신뢰도 높은 대원이 등장하여 새로운 신입에 대해 물어본다 스미레의 경우	① 이름이 뭐야	
	② 어떤 사람?	
	③ 귀여운 사람이야?	스미레↓
	④ 시간오버	다음LIPS로
시간오버가 됐을 경우 LIPS에서	① 새로운 대원에 대해	스미레↑
	② 매표소 일에 대해	스미레↓
아이리스의 경우	① 누구야? 그 사람?	
	② 무대는 괜찮아	
	③ 시간오버	↓
폭발하는 바이크와 함께 등장한 홍란	① 괜찮으세요?	홍란↑
	② 그 고물 바이크는?	홍란↓
안내를 부탁하는 홍란	① 그럼 안내하겠습니다	홍란↑프리 이동으로
	② 전 업무중입니다	다음 LIS로
	③ 시간오버	다음 LIPS로
다음 LIPS, 홍란을 안내하지 않았을 경우, 홍란을 찾은 후,	① 널 찾고 있었어	홍란↑
	② 그냥 어슬렁거리고 있었어	
지배인실 앞에서 사쿠라와 만난다	① 어울려	사쿠라↑
	② 꽤 대담한데…	
	③ 평소에 입는 옷이 어울려	홍란, 사쿠라↓
지배인실 앞에서 사쿠라와 사이에 대해 묻는 홍란	① 사이좋이	
	② …보통인가…?	
	③ 별로 안좋아	홍란↓
	④ 시간오버	홍란↑
대장을 오오가미씨라고 부르고 싶다는 홍란	① 좋아	홍란↑
	② 싫어	
	③ 오빠가 좋아	홍란↑
	④ 시간오버	
복도에서 마리아를 만나고	① 대장으로서 당연하다	마리아, 홍란↑
	② 남자로서 당연하다	홍란↑
홍란을 보낸 후, 아이리스와 스미레중 신뢰도가 낮은 스미레의 경우 대원이 등장	① 재미있는 사람이네	스미레↑
	② 귀여운 사람이네	
	③ 재미있는 사람이네	
아이리스의 경우	① 사이좋아졌어	아이리스↑
	② 아직이야	
	③ 전혀…	
그날 밤 홍란이 오오가미의 방을 찾아온다. 문을 노크하는 홍란	① 예, 열려 있습니다	
	② 오오가미는 지금 없습니다	홍란↓
	③ 시간오버	다음 날로
오늘 자신의 무대를 보았냐고 질문하는 홍란	① 바빠서 보지 못했어	
	② 봐, 봤어	
	③ 홍란, 예뻤어	홍란↑
전 LIPS에서 2, 3을 선택했을 경우에 마리아의 배역에 대해 물어본다	① 건드레님	홍란↓
	② 온드레님	홍란↑
	③ 온도라님	홍란↓
오늘밤 예정에 대해 물어보는 홍란	① 특별히 없어	프리 이동으로
	② 피곤하니까 잘래	홍란↓, 다음 날로
	③ 홍란의 방에 가고 싶어	홍란↑, 프리 이동
	④ 시간 오버	프리 이동

▶프리 이동

홍란의 방으로 찾아가면 화투를 하자고 한다	① 좋아, 하자	미니 게임으로
	② 룰을 가르켜줘	미니 게임으로
	③ 별로 내키지 않아	다음 LIPS로
	④ 시간 오버	다음 LIPS
그럼 격납고로 가자고 권유한다	① 좋아, 가자	홍란↑
	② 순회가 있어서	홍란↓
	③ 시간 오버	홍란↓
지하 겹납고로 왔을 경우	① 조용히 듣고 있는다	홍란↑
	② 순회를 계속한다	
	③ 홍란에 대해 묻는다	
	④ 시간 오버	홍란↓
아이리스의 방으로 가면 자신의 잠옷에 대해 물어본다	① 어울려	아이리스↑
	② 이상한 디자인이네	아이리스↓
	③ 평상복이 더 좋아	아이리스↓
테라스에서 마리아에게 뭐하고 있냐는 말을 듣고	① 순회중이다	마리아↑
	② 마리아야말로 뭐하는거야	
탈의실에서 수영연습 준비를 하는 스미레의 수영복을 클릭하면 발생	① 어울려	스미레↓
	② 독특한 디자인이네	스미레↑
	③ 너무 대담하지 않아?	스미레↑
	④ 시간 오버	스미레↓
스미레는 함께 수영하자고 한다.	① 순회가 있어서…	
	② 좋아, 하자	스미레↑
	③ 수영못해	
	④ 시간오버	스미레↓
발에 쥐가 난 스미레	① 구하러 간다	미니 게임으로
	② 다른 사람을 부른다	
미니 게임에 성공했을 경우	① 괜찮아?	이벤트 종료
	② 조심해야지! 바보!	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑, 이벤트 종료
방까지 데려다 달라는 말을 듣고	① 좋아	
	② 순회가 있어서	이벤트 종료
	③ 시간 오버	이벤트 종류
스미레가 샤워를 하고 있다	① 탈위실에 들어간다	
	② 시간 오버	스미레↑
탈위실에 들어갔을 경우	① 샤워실로…	스미레↓, 이벤트 종료
	② 돌아간다	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑
스미레의 방앞에서	① 그럼 사양하지 않고	
	② 미안, 순회중이라서	이벤트 종료
	③ 시간 오버	
스미레의 방에 들어가려는 순간 사쿠라를 만난다	① 허둥된다	사쿠라, 스미레↑, 스미레 방으로
	② 얼버무린다	사쿠라↓, 스미레 방으로
	③ 사실대로 말한다	사쿠라↑, 스미레↓, 이벤트 종료
	④ 시간 오버	이벤트 종료

■기타.
작전실에 가면 마리아가 있고, 1화의 전투 결과에 따라 신뢰도UP, 처음 홍란의 방에 갔을 때, 홍란의 머리를 클릭하면 신뢰도UP, 또한 무대입구에 가면 연습을 하고 있는 사쿠라를 볼 수 있고, 다음날 LIPS에 새로운 것이 추가된다.

▶스토리 이벤트 2

다음날, 무대에서 싸움을 시작한 사쿠라와 스미레	① 스미레를 말린다	스미레↓
	② 사쿠라를 말린다	사쿠라↓
	③ 시간 오버	아이리스, 홍란↑
무너진 무대의 수리를 부탁받는다	① 알겠어, 해줄게 무대를 수리한다	사쿠라, 스미레, 아이리스↑,
	② 내가 왜 그런 일을…	스미레↓, 홍란↑, 무대를 수리하지 않는다.
무대를 수리하고 있으면 사쿠라가 찾아온다	① 도와달라고 한다	
	② 혼자서 한다	사쿠라↓, 이벤트 종료
사쿠라가 마리아에 대한 얘기를 할 때 (신뢰도 낮을 때 발생)	① 글세	
	② 그렇지 않아	사쿠라↑
	③ 연습하고 있는 걸 봤어	사쿠라↑(프리이동 때 연습하는 사쿠라를 보았을 경우에만 추가)
하나야시키 지부에 대한 얘기를 듣고 (신뢰도 높을 때 발생)	① 어떤 곳일까	
	② 함께 가보고 싶어	사쿠라↑
	③ 공장이 있는 것 같네	

오오가미와 아야메를 오해한 사쿠라	① 작업을 계속한다	
	② 방으로 돌아간다	이벤트 종료
	③ 사쿠라의 방으로	
사쿠라의 방으로 간다를 선택했을 경우, 방 앞에서	① 편입니다. 사인해 주세요	사쿠라↓, 이벤트 종료
	② 오오가미인데…	다음 LIPS로
	③ 시간 오버	이벤트 종료
사쿠라의 방에서	① 도시락 고마워	사쿠라↑
	② 작업 계속해야지	
	③ 아까 그여자 누구?	사쿠라↓
다음날 출격하기 전	① 제구화격단 출격이다!	스미레, 마리아, 홍란, 사쿠라↑
	② 홍란 힘내!	홍란↑
전투중 2턴째 홍란의 질문	① 최전선으로…	홍란↓
	② 후방에서 원거리공격	홍란↑
	③ 뒤에서 보고 있어	홍란↓

제 3화 나는 대장실격!?

▶프리 이동

살롱에서 스미레에게 신데렐라의 마법에 대한 얘기를 듣고	① 이야기 말이지	스미레↓
	② 마법이란 그런거야	스미레↑
	③ 시간오버	스미레↓
테라스에서 생각하고 있는 마리아	① 마리아…	마리아↑
마리아의 방	① 이유를 설명해줘	마리아↓
	② 언제든지 상담에 응할게	마리아↑
	③ 아니, 말하지 않아도 돼	마리아↑
	④ 시간오버	마리아↑
의장실, 고민하는 사쿠라	① 아야메씨 때문이지?	
	② 마리아 때문이지?	
	③ 나 때문이지?	사쿠라↓
휴게실에 가면 아이리스가 장마에 대해 물어본다.	① 6월에 내리는 비야	아이리스↑
	② 장마전선이 정박하는 현상이야	아이리스↓
홍란은 샤워실에 가면 볼 수 있다(이 이벤트는 3턴 이후에 가야 볼 수 있다)	① 조금 더 빨리 왔다면	홍란↓
	② 오일을 발라줄까?	홍란↑
	③ 샤워할 때 안경은?	

▶스토리 이벤트

무대에서 가동을 지탱하여	① 여유를 부린다	사쿠라, 홍란↑, 스미레↓
	② 도움을 청한다	
	③ 시간오버	사쿠라, 스미레, 홍란↑
칸나의 등장	① 오오가미 이치로입니다	
	② 넌 누구야	칸나↓
칸나의 부탁을 받고	① 어디로 가는거야	
	② 좋아	칸나↑

■칸나와 훈련

칸나의 공격을 모두 받아내면 신뢰도가 올라간다. 처음부터 순서대로 첫번째, 세번째, 세번째.

칸나가 식사를 만들어 주겠다고 할 때	① 잘먹을게	칸나↑
	② 뭘 만들게	
	③ 아니, 사양할래	칸나↓, 이벤트 종료
	④ 시간 오버	이벤트 종료
식사 준비중인 칸나에게	① 아직 멀었어?	
조금 더 기다리라는 칸나에게	① 빨리 줘	칸나↓
첫번째 전투중 아이가 뛰어든다.	① 구해준다	오오가미가 구해준다
	② 시간오버	사쿠라가 구해준다

■오오가미가 구해주었을 경우

침대에서 눈을 떴을 때	① 그 아이는 어떻게 됐지?	사쿠라, 스미레, 아이리스, 칸나, 홍란↑
	② 난 어떻게 된거지?	
마리아에게 대장실격이란 말을 듣고	① 아니야	마리아↓
	② 확실히 그럴지도 몰라	마리아↓(1보다 더 떨어진다)

	③ 시간오버	
마리아의 방에서 칸나와 마리아의 대화를 엿듣다가	① 숨는다!	
	② 시간오버	칸나↓

■기타

홍란이 준 약을 먹고 잠들어 있을 때, 애정도가 가장 높은 대원이 오오가미를 간호해 준다. 그 중 아이리스와 홍란은 LIPS도 존재한다.

홍란의 경우	① 악 고마워	홍란↑
	② 홍란의 꿈을 꿨어	
	③ 잠자게 해줘	홍란↓
아이리스의 경우	① 고마워, 기뻐	아이리스↑
	② 걱정끼쳐서 미안	아이리스↑
	③ 좋은 운동이 됐어	아이리스↓

▶프리 이동 2

샤워실에 가면 칸나가…	① 나간다	이벤트 종료
	② 몸이 멋대로 샤워실로…	
샤워중인 칸나에게 들켰을 때	① 도망간다	칸나↓
	② 자연스럽게 행동한다	
무대입구에 가면 스미레의 어깨를 주물러주게 된다.	① 마리아에 대해 묻는다	
	② 스미레의 기분을 맞추어 준다	스미레↑
독서실에 가면 안경을 낀 채로 잠들어 있는 홍란이 있다.	① 홍란을 방까지 옮겨준다	다음 LIPS로
	② 깨운다	홍란↑
	③ 사라진다	
홍란을 옮길 경우…	① 홍란의 방으로 옮긴다	홍란↑
	② 대장실로 옮긴다	사쿠라↓

■사쿠라가 구해주었을 경우

사쿠라 문병에 가지고 갈 꽃을 선택	① 선인장	사쿠라↑
	② 국화	사쿠라↑
	③ 장미	사쿠라↑ (가장 많이 오른다)
사쿠라의 방으로 찾아가서	① 부상을 입게해서 미안	사쿠라↑
	② 부상은 괜찮아?	
	③ 마리아에게 혼났어	
	④ 시간 오버	사쿠라↓
마리아에게 대장 실격이란 말을 들은 후 지배인실에서	① 변명을 한다	마리아↓ (많이 떨어진다)
	② 사과한다	마리아↓
	③ 시간오버	마리아↓
전투중 2턴 째 칸나에게 지시를 내릴 때	① 후방에서…	칸나↓
	② 전방에서…	칸나↑
	③ 밥먹어	칸나↓
	④ 시간오버	

제 4화 폭주! 폭주! 대폭주!!

▶스토리 이벤트

복도에서 아이리스를 보지 못했냐는 사쿠라	① 봤어	사쿠라↓
	② 못봤어	
문제 1(사쿠라) 내일 대도구실의 청소를 도와주지 않을래요?	① 생각해볼게	문제2로
	② 좋아, 같이 하자	사쿠라↑, 문제2로
	③ 귀찮아	사쿠라↓, 문제2로
	④ 시간오버	문제2로
문제 2(아이리스) 내일 데이트 하자!	① 좋아, 하자	아이리스↑, 사쿠라↓, 문제4로
	② 어떻하지?	문제3으로
	③ 미안, 내일은 안돼	아이리스↓, 사쿠라↑, 문제3으로
	④ 시간오버	문제3으로
문제 3(아이리스) 내일은 아이리스 생일이야, 그러니까 데이트하자.	① 좋아가자	아이리스↑, 문제4로
	② 미안, 역시 안돼	아이리스↓, 아이리스와 데이트없음
	③ 사쿠라 가도 돼?	(사쿠라의 애정도가 낮을 경우) 사쿠라의 양해를 얻어 아이리스와 데이트를 한다. 아이리스↑, (사쿠라의 애정도가 높을 경우)사쿠라가 가지 못하게 해서 결국 데이트는 없었던 일로 한다. 아이리스↓
	④ 시간오버	문제4로
문제 4(아이리스) 의장실에서 옷을 함께 골라줘!	① 이미 늦었으니 관두자	아이리스↓, 미니게임없음
	② 봐도 모를텐데…	미니게임으로
	③ 나에게 맞겨줘	아이리스↑, 미니게임으로
	④ 무선택	미니게임으로

아이리스와 데이트를 한다의 경우

▶프리 이동

테라스에서 마리아에게 칠석에 대한 질문을 받는다.	① 인형을 장식하는 것	마리아↓
	② 종이에 소원을 써서 장식하는 것	마리아↑, 다음LIPS로
	③ 문앞에 소나무를 장식하는 것	마리아↓
종이에 뭘 쓰냐는 질문에…	① 하나구미에 대해	마리아↑
	② 마리아에 대해	마리아↑
	③ 자신에 대해	
스미레의 방에 가면 歎具를 뭐라고 읽는지 물어본다.	① 歎具	
	② かしこ(카시코)	스미레↑
	③ おしまい(끝)	스미레↓
홍란의 방에 가면 폭발음이 들린다	① 괜, 괜찮아?	홍란↑
	② 뭐하고 있어	
식당, 칸나가 아침에 뭘 먹냐고 물어본다.	① 쌀밥하고 된장	칸나↑
	② 주로 빵을 먹어	
	③ 아침은 안먹어	
대도구실에서 청소를 하는 사쿠라	① 청소힘내	사쿠라↑
	② 청소 도와줄까	미니 게임으로

■아이리스와의 데이트

아이리스의 방으로 가서 장롱을 클릭하면	① 들켰군	아이리스↑
	② 그렇지 않아	
	③ 두고 가자	아이리스↓
양복이 어울리냐는 질문에	① 귀여워	아이리스↑
	② 느낌이 좋아	아이리스↑
	③ 평상복이 좋아	아이리스↓
데이트 코스를 묻는 아이리스	① 일본교 백화점에서 쇼핑	아이리스↑
	② 아사쿠사에서 활동사진	아이리스↑
	③ 우에노 동물원은?	
공원에서 애인처럼 해달라는 아이리스	① 손을 잡는다	아이리스↑
	② 팔짱을 낀다	
	③ 업어준다	아이리스↓

분수에서 자신의 나이를 묻는 아이리스	① 8살	아이리스↓
	② 10살	아이리스↑(가장 많이 올라간다)
	③ 12살	아이리스↑
아이리스와의 관계를 묻는 질문에	① 딸입니다	아이리스↓
	② 동료입니다	
	③ 애인입니다	아이리스↑

데이트를 하지 않았을 경우

청소를 도와달라고 부탁하는 사쿠라	① 좋아, 도와줄게	사쿠라↑, 미니게임으로
	② 좀더 자고 싶어	사쿠라↓
	③ 시간오버	미니게임으로
거짓말 탐지기를 씌우고 칸나의 질문	① 예!	칸나↑
	② 아니요!	칸나↓
	③ 시간오버	

▶스토리 이벤트 2

지배인실에서 아이리스가 혼나고 있을 때	① 이건 제 책임입니다	마리아↓
	② 아이리스, 너도 사과해야지!	아이리스↓
	③ 시간오버	마리아, 아이리스↓
아이리스의 설득을 부탁할 대원을 선택	① 스미레	스미레↑
	② 칸나	칸나↑
	③ 홍란↑	
	④ 시간오버	애정도가 가장 높은 대원이 설득
아이리스의 방 앞에서	① 데이트 다시 하자	
	② 적당히 해	아이리스↓
전투에 돌입하면	① 아이리스를 구출한다	다음 LIPS로
	② 적의 격파가 우선이다	
아이리스를 설득하기 위해 접근해서	① 설득한다	설득성공
	② 꾸짖는다	다음 LIPS로
다음 LIPS에서	① 넌 충분히 어른이야	
	② 어린애인 채로도 좋지 않아	설득성공

홍란, 칸나, 스미레 이 세명이 서로 아이리스를 설득하려 하지만 하나같이 실패. 실패한 원인을 분석해본 결과 이 세명의 혈액형은 모두 B형이라는 것이 밝혀졌다. 자주성이 강하고, 속박되는 것을 싫어하고 누구에게나 터놓고 지내는 호쾌한 성격의 B형과 배신, 상처, 거짓말을 싫어하는 예민한 AB형의 아이리스와는 당연히 상성부터 맞지 않는 것이다(참고로 오오가미와 함께 아이리스의 설득에 성공하는 사쿠라는 A형). 혈액형의 상성까지 고려한 사쿠라대전. 역시 히로이 오지는 대단한 인물이라고 생각된다.

勝利のポーズ……決めっ

◀아이리스를 구출했을 경우, 전투 종료후 승리 포즈가 있다

そして……メチャクチャに破壊された帝門……

▶적의 격파를 우선시 했을 경우 승리포즈는 없지만 이런 이벤트가 준비되어 있다

제 5화 꽃을 피워라! 소녀의 의지로!

▶스토리 이벤트

싸우는 스미레와 칸나	① 적당히 해	칸나, 스미레↓
	② 난 몰라	사쿠라, 아이리스↓, 홍란↑
	③ 이 기회에 확실히 해버려	사쿠라↓, 아이리스, 홍란↑
	④ 시간오버	홍란, 사쿠라↓

▶프리 이동

칸나의 방에 가서	① 칸나가 걱정돼서	칸나↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	칸나↓
	③ 주의줄게 있어서	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↓, 이벤트 종료
칸나와 헤어질 때	① 함께 작전실로 갈까?	칸나↑, 스미레↓
	② 둘이서 놀러가자	칸나↑
	③ 먼저 작전실에 가 있을게	
스미레의 방에 가서	① 스미레가 걱정돼서	스미레↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	스미레↓
	③ 주의줄게 있어서	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↓, 이벤트 종료
스미레와 헤어질 때	① 함께 작전실로 갈까?	스미레↑, 칸나↓
	② 둘이서 놀러가자	스미레↑
	③ 먼저 작전실에 가 있을게	

▶프리 이동 2

격납고에 가면 홍란이 광무의 타입에 대해 묻는다.	① 그게 좋다고 생각해	홍란↑
	② 방어형이 좋다고 생각해	홍란↓
1250+970에 대해	① 2120	
	② 2220	홍란↑
	③ 2320	
	④ 시간오버	홍란↓
작전실에서 아이리스에 대해 얘기하는 사쿠라	① 든든한 동료가 생겼어	사쿠라↑
	② 아직 어린데 굉장해	
	③ 하지만 무리는 시킬 수 없어	사쿠라↓
아이리스의 방에서 얘기를 해준다	① 사루카니(원숭이게)합전	다음 LIPS로
	② 신데렐라	아이리스↓
	③ 어덜트하게 나의 옛날 얘기를	
	④ 시간오버	아이리스↓
사루카니의 등장인물에 대해	① 하치, 크리, 우스다	아이리스↑ (가장 많이 올린다)
	② 하치, 오니, 우스다	아이리스↑
	③ 우즈메, 크리, 우스다	아이리스↑
	④ 시간오버	아이리스↑

▶스토리 이벤트 2

저택 앞에서 싸우고 따로 행동하는 스미레를 뒤따라가서	① 확실히…	스미레↑
	② 적당히 해	
	③ 아니! 스미레가 잘못했어!	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↑
저택 앞에서 싸우고 따로 행동하는 칸나를 뒤쫓아가서	① 확실히…	칸나↑
	② 적당히 해	
	③ 아니! 칸나가 잘못했어!	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↑
스미레일 경우 칸나와 합류하기 전 1층 로비에 가서	① 그렇게 할까	스미레↓, 칸나↑
	② 3명이서 함께 가자	
	③ 스미레와 간다	스미레↑, 칸나↓
	④ 시간오버	스미레↑, 칸나↓
칸나일 경우 합류하기 전 1층 침실에 가서	① 그렇게 할까	스미레↑, 칸나↓
	② 3명이서 함께 가자	
	③ 칸나와 간다	스미레↓, 칸나↑
	④ 시간오버	스미레↓, 칸나↑
독뱀이 나타났을 때	① 칸나를 도와준다	칸나↑
	② 스미레를 뒤쫓는다	칸나↓
칸나가 독뱀에 물렸을 때	① 응급처치를 한다	칸나↑
	② 독을 빨아낸다	칸나↑(많이 오른다)
칸나의 옛날 얘기를 듣고 나서	① 그렇지 않아	칸나↑
	② 지금은 내가 함께 있잖아	칸나↑(많이 오른다)
스미레를 부탁한다는 말을 듣고	① 약한 소리 하지마	칸나↑
	② 알겠다	
소독을 끝낸 후 고마워하는 칸나에게	① 나는 대장이기 때문에	칸나↓
	② 남자로서 당연한 일을 했다	칸나↑
독거미가 나타났을 때	① 스미레를 도와준다	스미레↑
	② 칸나를 뒤쫓는다	스미레↓
칸나가 독뱀에 물렸을 때	① 응급처치를 한다	스미레↑
	② 독을 빨아낸다	스미레↑(많이 오른다)
스미레의 옛날 얘기를 듣고 나서	① 그렇지 않아	스미레↑
	② 지금은 내가 함께 있잖아	스미레↑(많이 오른다)
칸나를 부탁한다는 말을 듣고	① 약한 소리 하지마	스미레↑
	② 알겠다	
소독을 끝낸 후 고마워하는 스미레에게	① 나는 대장이기 때문에	스미레↓
	② 남자로서 당연한 일을 했다	스미레↑
지상으로 나와서 미로크에게 발각되었을 때	① 시간을 끈다	
	② 강한척을 한다	
	③ 하늘에 기도한다	스미레, 칸나↓
전투중 칸나와 스미레를 붙여놓으면 또 싸운다	① 칸나	칸나↑, 스미레↓
	② 스미레	스미레↑, 칸나↓
	③ 시간오버	스미레, 칸나↑

제 6화 제도대붕괴!?

▶스토리 이벤트

공연이 끝난 후	① 츠바메에게 간다	다음 LIPS
	② 방으로 돌아간다	프리 이동으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이동으로
츠바메에게 가서	① 츠바메를 식사에 초대한다	사쿠라↓, 다음 LIPS로
	② 방으로 돌아간다	프리 이동으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이동으로
화를 내며 가버리는 사쿠라에게	① 초대하는 건 실패했어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이동
	② 농담이었어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이동
	③ 내 얘기를 들어줘	사쿠라↑, 오해를 풀고 프리 이동

▶프리 이동

식당에서 분주하게 움직이는 칸나를 보고	① 뭐하고 있어?	다음 LIPS로
	② 칸나의 아이?	다음 LIPS로
	③ 그럼…	이벤트 종료

다음 LIPS에서	③ 나도 도와줄까	칸나↑, 미니게임으로
지배인실 앞에서 사쿠라가 살롱으로 함께 가자고 한다(단 츠바메를 식사에 초대하지 않았을 경우에만 발생)	① 좋아. 함께 가자	프리 이동 종료
	② 일이 있어서	프리 이동은 계속된다
	③ 나 혼자 갈래	사쿠라↓
의장실에서는 사쿠라의 의상을 입어보려는 마리아를 볼 수 있다.	① 꽤 어울려	마리아↑
	② 깜짝 놀랐어	마리아↑
	③ 조금 작은데…	마리아↓
	④ 시간오버	마리아↑
이 일은 비밀로 하자는 마리아에게….	① 어떻게 할까	마리아↑
	② 두사람만의 비밀이야	마리아↑
	③ 소문내고 다녀야지	마리아↓
휴게실에서 불만에 가득찬 얼굴을 하고 있는 스미레.	① 칸나 때문이지	
	② 무대 때문이지	다음 LIPS로
	③ 나 때문이지	애정도가 높은 경우는 ↑, 낮을 경우는↓

자신에게 조연만 주어진다면 불만을 토하는 스미레	① 정말이야	스미레↓
	② 그렇게는 생각하지 않아	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑
탈의실에서는 아이리스의 비명소리가!?	① 탈워실로 달려간다	다음 LIPS로
	② 무슨일이야!	아이리스↑
탈의실로 달려 갔을 경우	① 사워실로 달려간다	아이리스↓
	② 무슨일이야	아이리스↑
샤워실로 달려갔을 경우 다시 샤워실로 가면 아이리스에게 사과할 수 있다	① 흑심은 없었어	아이리스↓
	② 걸렸군	아이리스↓
	③ 아이리스가 걱정돼서	아이리스↑
홍란의 방으로 가면 잠시만 기다리라고 한다. 홍란의 방으로 들어가서	① 참지 못하고 문을 연다	홍란↓, 이벤트 종료
	② 시간오버	홍란↑
	④ 아무런 선택도 하지 않는다	홍란↑, 나머지는 ↓

▶살롱 LIPS표

스미레의 배역에 대해 듣고	① 칸나, 거미역은 어때?	스미레↓
	② 굉장한 역인데…	스미레↑(애정도 낮을 때)
	③ 나도 스미레의 먹이가 되고 싶어	스미레↑(애정도 높을 때)
자신의 나이를 물어보는 칸나	① 18	
	② 20	칸나↑
	③ 22	칸나↓
연구가 실패해 낙심하는 홍란에게 (오오가미가 방해를 하지 않았다면)	① 미안, 쓸대없는 짓을 해서	홍란↑
	② 기운내	홍란↓
오오가미와 함께 일을 하고 싶다는 아이리스 (단 아이리스가 화나지 않았을 경우)	① 나중에 함께 하자	아이리스↑
	② 그건 내일이야	아이리스↓
	③ 힘들어	아이리스↓
마리아는 스미레와 칸나의 호흡이 잘 맞는 것이 전부 오오가미의 덕분이라고 한다(단 의장실 이벤트를 보지 않았을 경우에만 발생).	① 겸손해 한다	마리아↑
	② 기뻐한다	마리아↑
	③ 충격을 받는다	마리아↓
오늘 뒷풀이를 하자는 대원들의 말을 듣고	① 즐거울 것 같으니 참가한다	홍란↑
	② 마시자! 춤추자!	스미레, 홍란↑, 마리아↓
	③ 술은 안돼!	스미레↓
물건을 사러간다는 사쿠라에게	① 사쿠라와 함께 간다	사쿠라↑
	② 다른 사람을 돕는다	이 경우 애정도가 가장 높은 대원을 돕고 나서 프리 이동

하고 있지 않을 경우 발생)	③ 방에서 기다린다	스미레, 마리아, 아이리스 홍란↓

▶프리 이동 2

휴게실에서 정리를 도와달라는 스미레	① 맡겨줘	스미레↑(소품은 대도구실과 의장실로 옮겨놓으면 된다)
	② 난 바빠	스미레↓
홍란의 방에 가서…	① 홍란을 도와주려고 생각해서	홍란↑, 다음 LISP
	② 아니, 아무 것도 아니야!	홍란↓
잠시 후 보여줄 장기를 연습중이라는 홍란	① 지금 보여줘	홍란↑
	② 기대하고 있을게	홍란↑
	③ 스트립쇼는 아니겠지?	홍란↓
창고에서 테이블을 운반하는 칸다	① 도와줄까	칸나↑
	② 힘내	칸나↓
테이블을 함께 운반하던 중 아이리스를 만난다	① 부… 부탁해	
	② 아이리스에게는 무리다	아이리스↓
	③ 난 괜찮아	
주방에서는 마리아가 음식을 만들고 있다.	① 괜찮다면 도와줄까?	마리아↑, 미니게임으로
	② 힘내	
볼시치를 만들고 있다는 마리아	① 볼시차가 뭐지?	
	② 러시아의 스프지?	마리아↑
	③ 러시아의 빵 요리네	마리아↓

▶스토리 이벤트 2

홍란의 접시돌리기를 보며…	① 박수갈채를 보낸다	홍란↑
유령으로 변장해서 사쿠라를 놀라게 해주자는 대원들에게	① 좋아! 하자! 하자!	홍란↑
	② 너무 심한거 아니야	마리아↑
전투중 사쿠라와 오오가미를 붙여놓으면 이번 일은 비밀로 하자는 사쿠라에게…	① 비밀로 하자	사쿠라↑

POINT
사쿠라와 오오가미가 갇혀버리고, 탈출할 수 있는 방법을 찾을 때 권총을 빨리 발견할수록 전투에서 다른 대원들의 체력치 감소가 적어진다. 권총을 화면은 좌측하단에 있으니 커서를 움직일 수 있게 되면 빨리 찾아내도록 하자.

제 7화 결전 목숨의 한계!

사쿠라의 상태에 대해 물어볼 때	① 질문을 얼버무린다	마리아↑
대책회의를 할 때	① 적의 본거지를 찾으면	스미레, 아이리스 마리아, 칸나↑
	② 제도의 방어를 강화시키면	마리아↓
출격했을 때 함정이란 걸 알고…	② 목숨을 함부로 하지마	홍란↑

깨어난 사쿠라가 꿈 얘기를 해줄 때	① 알몸으로 춥지 않았어?	사쿠라↑
출격하기 전	② 반드시 여기로 돌아온다	전원↑

■기타 사쿠라가 트랜스 상태에 빠져있을 때, 애정도가 가장 높은 대원이 위로해 주는 이벤트가 발생한다

제 8화 평화로운 날에는 데이트에요!

POINT
8화부터는 엔딩을 볼 캐릭터를 선택할 수 있고, 그 캐릭터 위주로 이벤트가 진행된다. 엔딩은 애정도 순위가 3위까지인 캐릭터와 볼 수 있으며 함께 참배를 가는 것으로 결정된다.

크로노스회와 전투가 끝나고 3개월. 제도는 평화로운 신년을 맞이하고 있었다. 제국·하나구미 멤버와 신년 인사를 나누는 오오가미. 스미레는 여전히 화려한 옷을 복장을 하고 있다(자신은 수수한 것이라고 주장하지만). 잘 어울린다고 해주면 신뢰도

▲사쿠라의 경우만 특별이 동영상이 준비되어 있다

▲역시 사쿠라의 경우에만 준비된 이벤트. 히로인이라고 차별한다

UP(첫번째). 신년 인사가 끝나고 요네다가 오오가미를 부른다. 요네다에게 가기 전 그 시점에서 애정도가 가장 높은 캐릭터가 신사에 가자고 권유한다. LIPS 선택은 「장관이 불러서…」와 「가자! 가자!」로 전자는 말 그대로 상대의 권유를 거절하는 것이고(신뢰도는 DOWN), 후자의 경우는 요네다에게 들렀다가 함께 참배하러 가게 된다. 오늘은 맘 편하게 쉬라는 요네다. 이제부터 하나구미의 멤버와 참배를 갈 수 있다. 처음 권유를 거절했다면 직접 참배를 갈 대원에게 말을 걸어야하고, 이미 약속이 되어있다면 바로 참배를 가게 된다.

▶스미레의 경우. 고귀하게…

▲마리아의 경우. 느긋하게 전차를 타고…

▲칸나의 경우. 뛰어간다…(그럴줄 알았어)

▲홍란의 경우. 홍란이 처음 등장할 때 타고왔던 바이크를 타고 참배하러 간다

▲아이리스의 경우. 역시 돌파있다

프리 이동

무대입구&샤워실

무대입구에 가면 연습…이라기 보다 춤을 추고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 오랜만에 무대에 서니 몸이 자연스레 움직인다나…. LIPS에서 「무대를 정말로 좋아하는군(첫번째)」를 선택하면 신뢰도UP. 또한 샤워실에 가면 샤워를 하고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 신뢰도는 떨어지지 않으니 안심하고 (?) 보도록 하자.

독서실&테라스

독서실과 테라스 양쪽에서 마리아를 만날 수 있다. 또한 특별히 LIPS는 나오지 않지만 독서실의 경우에는 신뢰도가 상승한다.

식당&지하 훈련실

식당에서는 오자마자 식사를 하는 칸나를 볼 수 있다. 편식은 하냐는 칸나의 질문에 「다 좋아해(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도 UP. 지하 훈련실에서도 칸나를 볼 수 있으며 훈련의 성과에 대해 「맡겨줘(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도를 올릴 수 있다.

홍란의 방

홍란의 방으로 가서 「홍란을 만나고 싶었어(두번째)」로 신뢰도UP. 다음 LIPS에서 「홍란과 대화한다(두번째)」를 선택하면 자신은 비행기를 만드는 것이 꿈이었다고 얘기해준다. LIPS에서 「비행기 완성시켰으면 좋겠어(첫번째)」로 신뢰도를 대폭 상승시킬 수 있다. 홍란의 신뢰도가 가장 높을 경우에는 두번째 LIPS없이 바로 비행기에 대한 얘기를 해준다(이 내용이 엔딩과 연관이 있다).

살롱

남들 훈련할 때 놀고만 있던(그렇게 보이는) 스미레. LIPS 선택에서 아무거나 선택해도 신뢰도DOWN. 아무런 대답도 하지 않으면 신뢰도가 떨어지는 것은 막을 수 있다. 스미레는 자신도 자신이 할 수 있는 일을 했다고 하는데…. 스미레를 만난 후 2층 로비에서 유리가 스미레는 사교 파티에 나가거나 실가에 가서 부탁하는 등 신형광무(신무)의 개발예산을 만들기 위해 매일같이 돌아다녔다고 해준다(역시 스미레답다). 유리의 말을 들은 후 스미레의 방으로 찾아가 사과를 하면 스미레 신뢰도UP.

아이리스의 방

아이리스를 만나기 위해 방으로 가면 아야메가 있다. 아이리스는 성장기이기 때문에 잠을 자는 것이 훈련이라고 해주는데…. 또한 아이리스의 방에 들린 후 아야메의 방에 가면 아야메를 만날 수 있다.

매점

지금까지 한번도 빠짐없이 브로마이드를 모아온 플레이어를 위한 시간. 만일 브로마이드 6장을 다 가지고 있다면 매점에서 특제 브로마이드를 받을 수 있다. 특제 브로마이드는 총 7종류로 이 중 한 장만 받을 수 있다.

한번씩 돌아봤다면 비상벨이 울리고 모두 작전실로 모인다. 이번에도 적은 강마. 신형 광무인 신무(神武)를 타고 전장으로 나선다.

POINT

앞서 말했듯이 참배에 권유할 수 있는 캐릭터는 애정도가 높은 순위로 3명. 즉 이론상으로 전체 캐릭터가 6명이니 8화에서 세이브를 해놓으면 간단히 3명의 엔딩을 볼 수 있고(8화부터 다시 해야되기는 하지만 처음부터 하는 것보다는 낫다), 두 번 플레이에 모든 캐릭터의 엔딩을 볼 수 있다는 말이 된다. 하지만 어디까지나 이론상의문제로 두 번째 플레이해도 겹치는 캐릭터는 반드시 나오기 마련이다. 필자의 예를 들면 처음 플레이시에 애정도 순위는 스미레, 사쿠라, 아이리스였고, 두 번째 플레이했을 때의 순위는 사쿠라, 스미레, 마리아. 결국 요령이 없는 사람은 몇번 플레이해도 싫어하는 캐릭터는 언제나 애정도가 낮게 나온다. 어차피 필자는 공략 때문에 처음부터 다시 플레이했으니 별 상관은 없지만 그렇게까지 할 수 없다는 사람은 7화에서 로드한 후, 원하는 캐릭터의 신뢰도를 올리도록 하자. 방법은 자신의 원하는 캐릭터와 애정도 2, 3위의 캐릭터를 함께 데리고 간 후, 선택한 캐릭터는 감싸기 커맨드로 계속해서 신뢰도를 올리고 애정도가 높은 캐릭터들은 자멸시켜 신뢰도를 떨어트리자. 그럼 어지간한 경우가 아니라면 8화에서는 적어도 애정도 3위까지는 올라가 있을 것이다. 또한 애정도 1위 한정 이벤트도 어차피 8화부터만 준비되어 있으니이렇게만 해도 어디가서 자랑스럽게 사쿠라를 플레이했다고 말할 정도는 될 것이다(하지만 정말로 사쿠라를 좋아한다면 1화부터 시작 7번 클리어를 노리자).

제 9화 나타난 최종병기

후지에다 아야메의 상태가 이상하다. 그녀의 몸에 이상이 일어나려는 것일까? 다음날. 요네다에게 빌린 책을 읽고 있는 오오가미에게 아이리스가 쥬스를 가지고 오다가 넘어진다. 「아이리스를 잡는다」와 책을 「지킨다」의 두가지 LIPS가 등장. 전자라면 마리아에게 후자라면 오오가미에게 쥬스를 쏟는다. 전자를 선택한 경우 다음 LIPS선택은 「아이리스 조심해야지!」, 「아이리스 괜찮아?」, 「마리아 괜찮아?」의 3개이고, 첫번째는 아이리스의 신뢰도가, 두번째는 마리아의 신뢰도가 떨어진다. 「마리아 괜찮아?」를 선택하면 마리아의 신뢰도UP. 후자를 선택한 경우에는 쥬스를 뒤집어쓴 오오가미에게 사쿠라와 스미레의 손수건중 어느 것을 사용할 것인지 LIPS선택이 나온다. 한쪽은 선택하면 신뢰도는 오르지만 반대로 상대의 신뢰도는 떨어지기 때문에 이 경우 가장 좋은 선택은 「자신의 손수건을 사용한다(세번째)」이다. 이 경우는 아무런 신뢰도에도 영향을 미치지 않는다. 만일 아무런 선택도 하지 않았다면 스미레, 사쿠라 양쪽의 신뢰도가 떨어진다. 그 후 요네다가 지하창고로 오오가미를 호출하고 프리 이동이 시작된다.

프리 이동

아야메의 방

아야메의 방으로 가면 이야기를 나눈 후 함께 지하창고로 가게된다.

무대입구

무대입구에서는 스미레와 칸나가 무대준비를 하고 있다. LIPS는 있지만 신뢰도에는 영향 없음.

휴게실

휴게실에는 대본을 외우고 있는 홍란이 있다. LIPS에서 「벌써 끝난거야(세번째)」로 신뢰도UP. 단 휴게실에 들어갔을 때 요네다를 만났다면 이벤트는 발생하지 않는다.

의장실

사쿠라와 아이리스는 의장실에 있다. 아이리스가 자신의 무대복장이 어울리냐는 질문에 「잘 어울려(첫번째)」라고 대답하면 아이리스의 신뢰도UP.

샤워실

마리아는 샤워실에 있다. 단 살롱에서 마리아에게 쥬스를 엎었을 때에만 볼 수 있는 이벤트로 요네다와 함께 엿보게 된다.

프리 이동 2

빼앗긴 마신기와 변해버린 아야메. 요네다는 각 대원들을 한번씩 만나보고 오라고 한다.

살롱

스미레는 여느때와 같이 살롱에 있다. 아무렇지도 않게 행동하는 스미레. 만일 스미레의 애정도가 1위일 경우라면 LIPS에서 신뢰도UP(어느 것을 선택에도 올라간다).

◀음…

테라스

2층 테라스에는 사쿠라가 있다. 사쿠라는 아야메같은 여자가 되고 싶었다고 한다.

식당

칸나는 식당에서 밥을 먹고 있다.

▶영화찍니?

독서실

독서실에 가면 혼자서 울고 있는 칸나를 볼 수 있다.

▲정말 눈뜨고 못봐주겠다

마리아의 방

마리아는 방에서 쉬고 있다.

아이리스의 방&2층 복도

아이리스의 애정도가 1위라면 복도, 평상시에는 자신의 방에 있다.

◀그나마 가장 정상적인 이벤트라고 할 수 있다

지배인실

모든 대원을 만나보았다면 지배인실로 가서 요네다를 만나보자. 프리 이동 종료

POINT

모든 대원들을 한번씩 둘러보는 프리 이동. 신뢰도에 영향을 미치는 LIPS나 이벤트는 없지만 스미레, 칸나, 아이리스, 홍란은 신뢰도가 1위일 경우에만 특별한 이벤트가 준비되어 있으며 사쿠라와 마리아의 이벤트는 후에 등장한다.

제 10화 최후의 심판

10화에서는 LIPS 없이 스토리와 전투만으로 진행된다.

그리고 사탄을 쓰러뜨리면 대망의 엔딩

POINT

성마성으로 향하는 중, 상경환의 브릿지에서는 신뢰도가 가장 높을 경우 사쿠라와 마리아의 이벤트가 준비되어 있다(나머지 대원은 9화에 준비되어 있었다). 온몸이 닭살을 뒤덮는 오오가미의 명대사를 감상할 수 있는 좋은 기회(현실에서는 이런 말 쓰면 따귀 맞는다).

▶이것도 그나마 정상적…?

▶대사가 압권이다(그래도 홍란보다는 낫지만)

삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr

삼보컴퓨터의 기준은 세계입니다!

전 세계 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터!

국내 수출 1위, 미국 컴퓨터 시장 점유율 3위, 일본시장 점유율 2위, 전세계 생산 2위. 대한민국 컴퓨터의 기준을 만들어 온 삼보가 이제 전 세계 컴퓨터의 새로운 기준을 제시합니다. 전 세계 신규 컴퓨터 구입자 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터. 삼보의 기준은 한국만이 아닙니다!

intel inside
pentium® III

Intel, Intel Inside Logo, Pentium은 인텔사의 등록 상표이며, Celeron은 인텔사의 상표입니다.

인터넷 스피드업

삼보드림시스

드림시스EZ 6870 인텔® 펜티엄® III 프로세서 700MHz

현재 최강에서 미래 최강까지!	초슬림형 파워 PC!	슬림은 기본, 얇고 강한 노트북!	작고 강한 흑백레이저!	네트워크에 강한 흑백레이저!	완벽한 컬러이미지 재현!
삼보 드림시스 eX	드림시스 Book PC	드림북 A시리즈	eLaser 2000G	eLaser 4000PS	파워스캔 1300P 1300U

인터넷을 통해 컴퓨터를!!! 삼보컴퓨터가 직접 운영하는 인터넷쇼핑몰 http://shop.trigem.co.kr

삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535